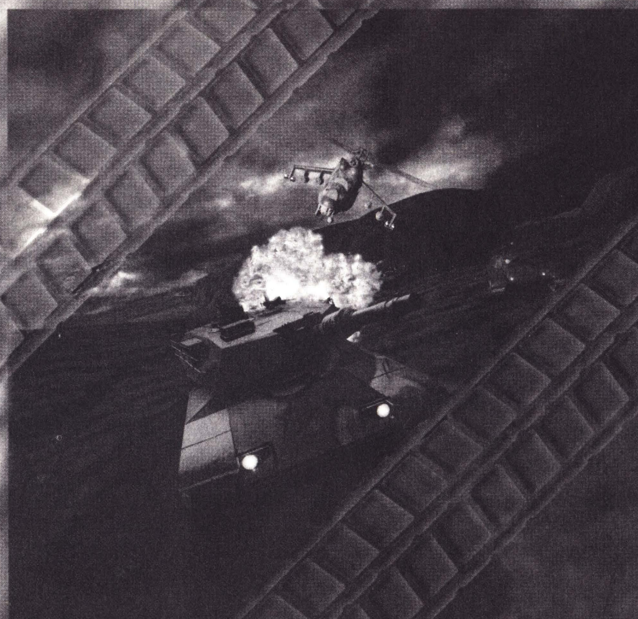
ARMORED FIST™



EINE STRATEGISCHE SIMULATION

NOVA LOGIC™

ARMORED FIST

BENUTZERHANDBUCH



Kundenbetreuung & Information

Sollten Sie Fragen oder Anregungen zu diesem oder einem anderen unserer aufregenden Produkte haben, zögern Sie nicht, unseren Kundendienst unter den Nummern 02131-965 110 zwischen 8 und 15 Uhr anzurufen.
Beim Problemen während des Spiels wenden Sie sich an unsere Kundenhotline: montags, mittwochs und freitags zwischen 15 und 18 Uhr. Telefon: 02131-965 111.
Bitte haben Sie etwas Geduld.

Inhaltsverzeichnis



Über ARMORED FIST



Durch die Kombination von moderner künstlicher Intelligenz und NovaLogics patentiertem VoxelSpace-System bringt Ihnen **ARMORED FIST** die Spannung eines modernen Panzergefechts auf Ihren Computermonitor. Sie müssen Ihr gesamtes Können an kreativer Strategie einsetzen, um alle Probleme bewältigen zu können und siegreich aus dem Gefecht hervorzugehen.

In **ARMORED FIST** stecken Sie in der Uniform eines Kompanie-Chefs. In verschiedenen Kampagnen und Gefechten kommandieren Sie zwischen einem und vier Zügen. Jeder Zug besteht aus einem bis vier Fahrzeugen, womit Ihre Kompanie aus bis zu 16 Fahrzeugen bestehen kann, die Sie koordinieren müssen, damit Sie die gesteckten Ziele erreichen können. Die strategische Seite Ihrer Operation werden Sie aus Ihrem Kommandopanzer (Command and Control Vehicle - CCV) heraus beobachten können.

Sie können aber auch jederzeit in einen Ihrer Panzer springen und das Gefecht aus erster Hand beobachten und beeinflussen. Wenn Sie sich danach wieder einen Gesamtüberblick verschaffen möchten, wechseln Sie zurück in den Kommandopanzer.

Es gibt zwei Einheiten, die Sie direkt einsetzen und steuern können: Kampfpanzer, die mit großer Feuerkraft und starker Panzerung ausgestattet sind und Schützenpanzer, die Soldaten transportieren (daher auch der Spitzname 'Gefechtsfeldtaxi'), Aufklärungsaufgaben übernehmen und sich deutlich schneller als ihre schwer gepanzerten Brüder bewegen können. Zusätzlich können Sie Luft- und Artillerieunterstützung anfordern, um Ihre Aufgaben zu erfüllen.

In **ARMORED FIST** haben Sie die Wahl zwischen amerikanischen und russischen Geräten. Die amerikanischen Truppen sind mit dem Kampfpanzer M1A2 Abrams und dem Schützenpanzer M3 Bradley ausgestattet. Wenn Sie sich für die östliche Perspektive entscheiden, arbeiten Sie mit dem Kampfpanzer T-80

Anmerkung: Der Einfachheit halber werden der M3 und der BMP-2 beide im weiteren Verlauf des Handbuchs als Schützenpanzer oder SPz und der T-80 und der M1 als Kampfpanzer oder KPz bezeichnet.

und dem leichten Kampfpanzer BMP-2.
ARMORED FIST bietet Ihnen eine Reihe von Szenarios. Jedes Szenario ist in verschiedene Missionen aufgeteilt. In jeder Mission gibt es vorgegebene Ziele. Nur wenn Sie diese Ziele erfüllen, können Sie ein Szenario gewinnen.

Weiterhin werden Sie in **ARMORED FIST** auch Einführungs- und Trainingsszenarios finden. Dieses Handbuch wurde so angelegt, daß Sie eine geordnete und ausführliche Einführung erhalten. Wir legen Ihnen nahe, weiterzulesen und so alle Funktionen und Möglichkeiten in sinnvoller Reihenfolge kennenlernen. Spieler, die es absolut nicht abwarten können, sollten sich wenigstens den Abschnitt 'Schnellstart' durchlesen.

Außerdem können Sie zusätzlich zu den fertigen Szenarien mit einem hochentwickelten Missionseditor eigene Missionen erstellen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Strategien auszuprobieren oder 'Was wäre wenn...' zu spielen. Sie können nachvollziehen, wie es ist, hoffnungslos unterlegen zu sein oder das Gefühl totaler Überlegenheit nachvollziehen.

Installation und technische Hinweise

Sollten Sie **ARMORED FIST** von Disketten installieren, folgen Sie bitte den Anweisungen auf Seite 16.

CD-INSTALLATION

Ehe Sie **ARMORED FIST** starten können, müssen einige Dateien auf Ihrer Festplatte installiert werden. Legen Sie als erstes Ihre **ARMORED FIST**-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie **[Enter]**. Ist Ihr CD-Laufwerk das Laufwerk E, geben Sie E: ein und drücken **[Enter]**.
Geben Sie danach **CDINSTAL** ein und drücken Sie **[Enter]**. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen.

Sie werden als erstes nach einem Pfad für die Installation von **ARMORED FIST** gefragt. Die Standardeinstellung für den Pfad ist C:\FISTCD\. Sie können diese Einstellung nach Ihren Wünschen in einen anderen gültigen Pfad ändern. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Spiele in einem separaten Verzeichnis auf Laufwerk D haben, könnte die Pfadangabe D:\SPIELE\FISTCD\ lauten.

Soundkarten-Konfiguration

Wenn Sie das erste Mal **ARMORED FIST** aufrufen, wird automatisch ein Programm mit dem Namen SOUNDSET gestartet. Dieses Programm wird eine Konfigurationsdatei erstellen, die von **ARMORED FIST** benutzt wird. SOUNDSET wird Sie nach der Art der Soundkarten fragen, die Sie für Musik und Soundeffekte benutzen wollen.
Sollten Sie nach der ersten Installation Ihre Soundhardware verändern, müssen Sie vor dem Start von **ARMORED FIST** erneut die Datei Soundset aufrufen. Geben Sie dazu einfach im Programmverzeichnis SOUNDSET ein und drücken Sie **[Enter]**.
SOUNDSET fragt Sie zuerst nach der Karte für die digitalen Soundeffekte. **ARMORED FIST** unterstützt die meisten Soundblaster-kompatiblen Soundkarten.

Wenn Sie die digitalen Effekte einschalten, werden Sie nach der Adresse, dem IRQ und dem DMA-Kanal Ihrer Soundkarte gefragt. Danach fragt SOUNDSET nach der Soundkarte, die Sie für die Musik benutzen wollen.
In allen Fällen wird SOUNDSET eine Empfehlung für die Einstellungen abgeben. Dazu sucht das Programm nach der Umgebungsvariablen, die bei der Installation der Soundkarte normalerweise gesetzt wird (z. B. die Zeile SET BLASTER=... in der AUTOEXEC.BAT). Außerdem zeigt SOUNDSET die bestehende Einstellung an, sofern bereits eine Konfigurationsdatei besteht. Sollten Sie später Ihre Soundkarteneinstellungen ändern, müssen Sie SOUNDSET erneut aufrufen.

FESTPLATTENBEDARF

Um die CD-Version von **ARMORED FIST** zu installieren, brauchen Sie mindestens 1 Megabyte freien Speicherplatz auf Ihre Festplatte.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um die CD-Version von ARMORED FIST starten zu können, muß Ihr System folgende Anforderungen erfüllen:

- Schneller 386 oder höherer Prozessor
- IBM-kompatible VGA-Karte
- Microsoft-kompatible Maus
- DOS 3.3 oder höher
- Microsoft CD-ROM-Extender Version 2.21 oder höher
- Freier konventioneller (DOS-) Arbeitsspeicher: **512 KB**
- Freier XMS-Speicher: **2500 KB**
- 1 Megabyte freien Speicherplatz auf der Festplatte

DISKETTENINSTALLATION

Legen Sie die mit Disk 1 beschriftete Diskette in Ihr Diskettenlaufwerk. Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderung den Buchstaben dieses Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie **[Enter]**. Ist das Diskettenlaufwerk das Laufwerk A, geben Sie **A:** ein und drücken **[Enter]**.

Geben Sie danach **INSTALL** ein und drücken Sie **[Enter].** Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen.
Sie werden als erstes nach einem Pfad für die Installation von **ARMORED FIST** gefragt.
Die Standardeinstellung für den Pfad ist C:\FIST\.
Sie können diese Einstellung nach Ihren Wünschen in einen anderen gültigen Pfad ändern. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Spiele in einem separaten Verzeichnis auf Laufwerk D haben, könnte die Pfadangabe D:\SPIELE\FIST\ lauten.

Soundkarten-Konfiguration

Wenn Sie das erste Mal **ARMORED FIST** aufrufen, wird automatisch ein Programm mit dem Namen SOUNDSET gestartet. Dieses Programm wird eine Konfigurationsdatei erstellen, die von **ARMORED FIST** benutzt wird. SOUNDSET wird Sie nach der Art der Soundkarten fragen, die Sie für Musik und Soundeffekte benutzen wollen.
Sollten Sie nach der ersten Installation Ihre Soundhardware verändern, müssen Sie vor dem Start von **ARMORED FIST** erneut die Datei Soundset aufrufen. Geben Sie dazu einfach im Programmverzeichnis SOUNDSET ein und drücken Sie **[Enter].** SOUNDSET fragt Sie zuerst nach der Karte für die digitalen Soundeffekte. **ARMORED FIST** unterstützt die meisten Soundblaster-kompatiblen Soundkarten. Wenn Sie die digitalen Effekte einschalten, werden Sie nach der Adresse, dem IRQ und dem DMA-Kanal Ihrer Soundkarte gefragt. Danach fragt SOUNDSET nach der Soundkarte, die Sie für die Musik benutzen wollen.
In allen Fällen wird SOUNDSET eine Empfehlung für die Einstellungen abgeben. Dazu sucht das Programm nach der Umgebungsvariablen, die bei der Installation der Soundkarte normalerweise gesetzt wird (z. B. die Zeile SET BLASTER=... in der AUTOEXEC.BAT). Außerdem zeigt SOUNDSET die bestehende Einstellung an, sofern bereits eine Konfigurationsdatei besteht. Sollten Sie später Ihre Soundkarteneinstellungen ändern, müssen Sie SOUNDSET erneut aufrufen.

Festplattenbedarf

Um die Diskettenversion von **ARMORED FIST** zu installieren, brauchen Sie mindestens 12 Megabyte freien Speicherplatz auf der Festplatte. Sollten Sie ein Festplattenkomprimierungsprogramm, wie DBLSPACE oder STACKER, benutzen, kann sich der Platzbedarf auf gemeldete 24 Megabyte erhöhen, da die Dateien von **ARMORED FIST** bereits komprimiert sind.

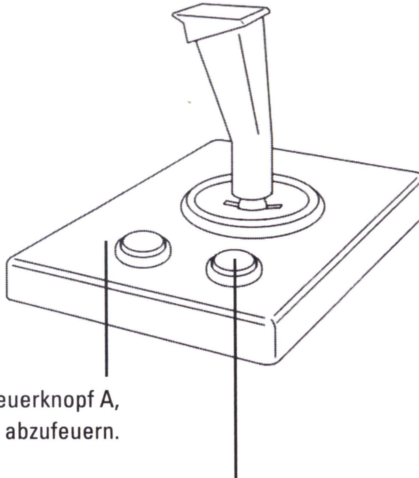
Systemanforderungen

Um die Disketten-Version von **ARMORED FIST** starten zu können, muß Ihr System folgende Anforderungen erfüllen:

- Schneller 386 oder höherer Prozessor
- IBM-kompatible VGA-Karte
- Microsoft-kompatible Maus
- DOS 3.3 oder höher
- Freier konventioneller (DOS-)Arbeitsspeicher: **512 KB**
- Freier XMS-Speicher: **2500 KB**
- **12 (bzw 24 - s.o.)** Megabyte freien Speicherplatz auf der Festplatte

Eingabegeräte

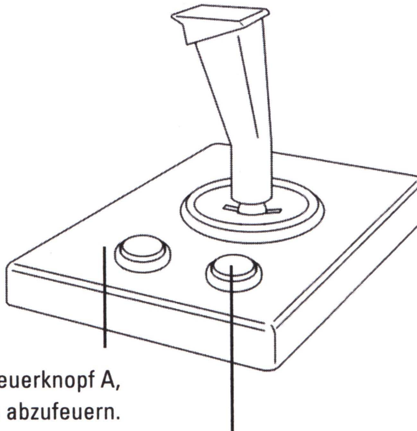
Normaler Joystick - Automatische Turmkontrolle



Drücken Sie Feuerknopf A,
um die Bordkanone abzufeuern.

Drücken Sie Feuerknopf B, um das nächstgelegene Ziel zu erfassen.
Drücken Sie Feuerknopf B nochmal, um den Turm zu zentrieren.

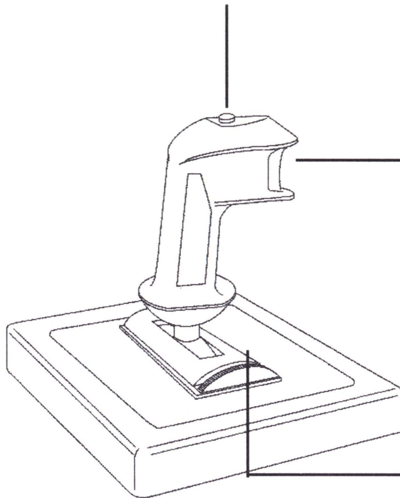
Normaler Joystick - Manuelle Turmkontrolle



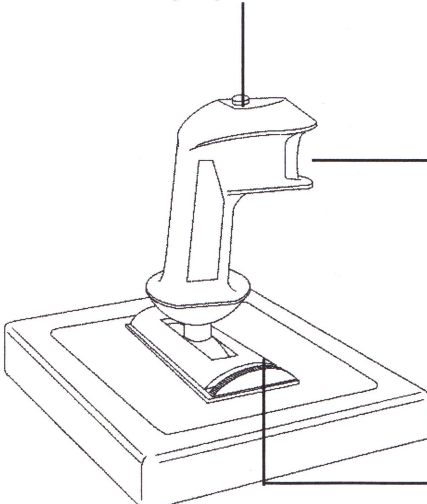
Drücken Sie Feuerknopf A,
um die Bordkanone abzufeuern.

Drücken Sie Feuerknopf B,
um das nächstgelegene Ziel zu erfassen.

CH-Joystick mit Schubkontrolle - Automatische Turmkontrolle



Joystick mit Schubkontrolle - Manuelle Turmkontrolle

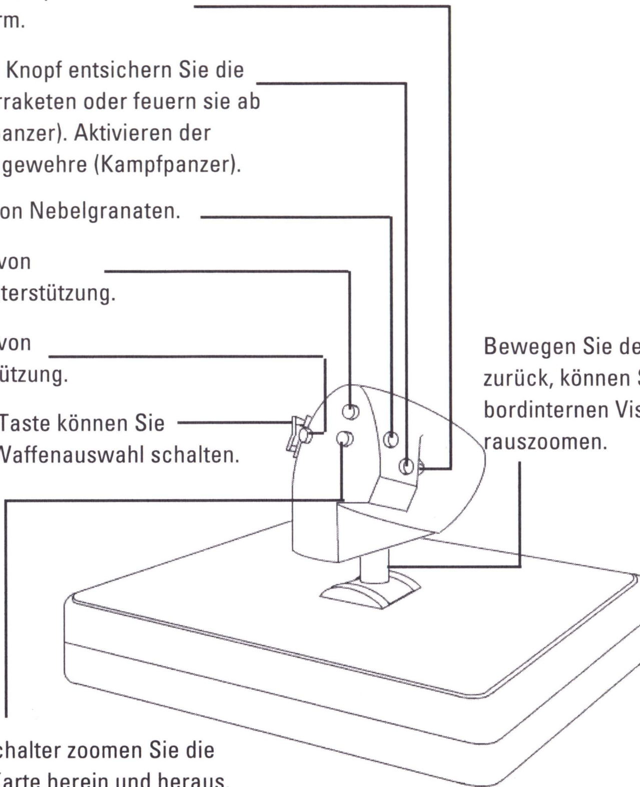


Thrustmaster FCS - Automatische Turmkontrolle



Thrustmaster FCS - Manuelle Turmkontrolle





Mit diesem Knopf zentrieren Sie den Turm.

Mit diesem Knopf entsichern Sie die Luftabwehrraketen oder feuern sie ab (Schützenpanzer). Aktivieren der Maschinengewehre (Kampfpanzer).

Abfeuern von Nebelgranaten.

Anfordern von Artillerieunterstützung.

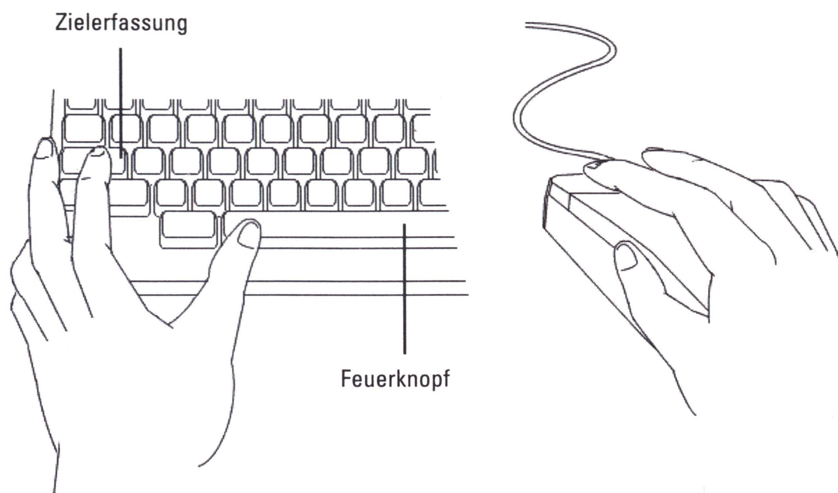
Anfordern von Luftunterstützung.

Mit dieser Taste können Sie durch die Waffenauswahl schalten.

Bewegen Sie den Griff vor oder zurück, können Sie die Sicht der bordinternen Visierung rein- und rauszoomen.

Mit dem Schalter zoomen Sie die taktische Karte herein und heraus. Anfordern von Luftunterstützung.

Spielen mit Maus und Tastatur

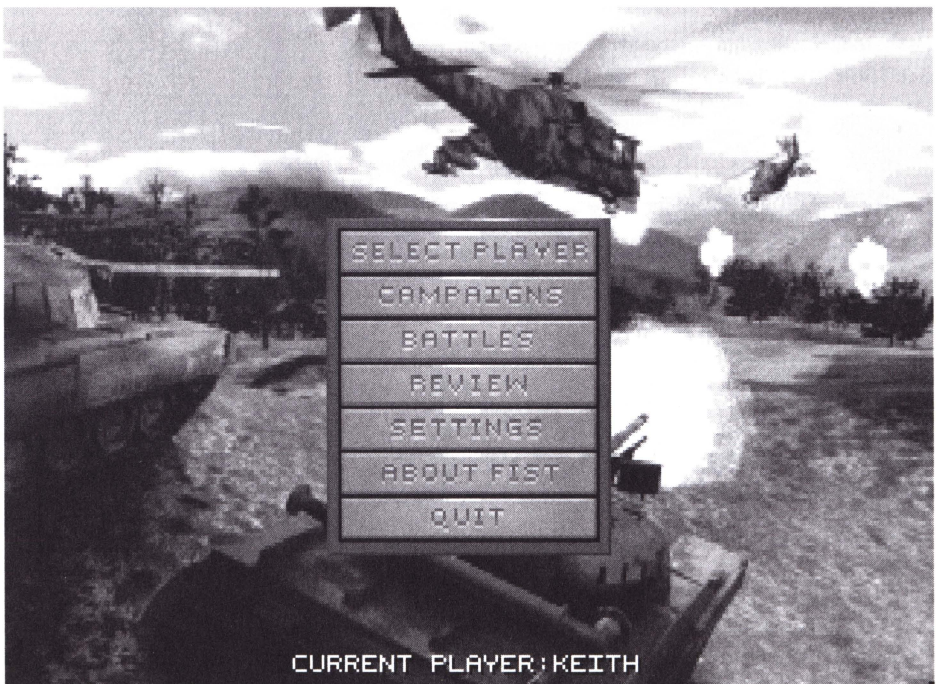


Ein guter Weg mit Tastatur und Maus zu spielen, ist, den Zeigefinger der linken Hand auf die Zielerfassung zu legen (CAPS Lock) und mit dem Daumen die Feuertaste (Leertaste) zu bedienen. Mit der rechten Hand bedienen Sie die Maus und steuern so alle anderen Funktionen des Spiels.

Schnellstart

Das Einführungsszenario führt Sie Schritt für Schritt durch die vielen Funktionen von **ARMORED FIST.** Obwohl es sich bei diesem Spiel um eine komplexe Gefechtssimulation handelt, werden Sie mit dem Einführungsszenario schnell lernen, wie alles funktioniert.

Beim Starten von **ARMORED FIST** wird eine Animation gezeigt, die Sie jederzeit mit **[ESC]** abbrechen können, um so zum Hauptmenü zu kommen.
Im *Hauptmenü* stehen eine Reihe von Optionen zur Auswahl.



Klicken Sie mit der Maus auf die Option **Campaigns**. Daraufhin erscheint das SPIELERAUSWAHLMENÜ.



Wenn Sie das erste Mal spielen, sollten Sie Ihren Namen eingeben und auf **OK** klicken. Wenn Sie bereits vorher gespielt haben, können Sie im Auswahlfenster Ihren Namen anklicken und dann **OK** anklicken. Im nächsten Fenster, das erscheint, können Sie dann ein SZENARIO ANWÄHLEN.



Eine 'Kugel' weist darauf hin, daß ein Szenario abgeschlossen wurde.

Wählen Sie mit der Maus **TRAINING** an und klicken Sie dann auf **OK**. Daraufhin wird das Menü für dieses Szenario erscheinen.
Sie können dann mit der Maus eine der vier Möglichkeiten anwählen und dann **ACCEPT** anklicken.
Die entsprechende Mission wird dann gestartet.

Allgemeine Benutzerführung des Spiels

Das gesamte Spiel kann mit der Maus gesteuert werden. Dieses Handbuch konzentriert sich auf die Mauskommandos. Allerdings sollten Sie bedenken, daß Joystick und Tastatur mit der Maus zusammenarbeiten und in vielen Situationen alle drei Geräte benutzt werden können.

MAUS

Klicken und Ziehen

An einigen Stellen werden Sie aufgefordert, etwas auf dem Bildschirm 'anzuklicken'. Bewegen Sie dazu den Mauszeiger auf das gewünschte Element auf dem Bildschirm und drücken Sie die **LINKE** Maustaste. Wenn Sie etwas über den Bildschirm 'Ziehen' sollen, klicken Sie auf das betreffende Bildschirmelement und HALTEN SIE DIE LINKE MAUSTASTE GEDRÜCKT. Lassen Sie die Maustaste erst los, wenn Sie das Element an den gewünschten Platz gezogen haben.

Gelegentlich werden Sie aufgefordert, die RECHTE Maustaste zu drücken. Mit der rechten Maustaste werden oft abgewandelte Kommandos ausgeführt, die sonst mit der linken Maustaste angewählt werden.

Wenn Sie aufgefordert werden, etwas anzuklicken, ohne daß eine Maustaste angeben wird, sollten Sie die linke Maustaste benutzen.

TASTATUR

Tastaturabkürzungen

Die Tastatur kann zusammen mit Maus und Joystick benutzt werden. Weitere Hinweise dazu finden Sie auf der beigefügten Referenzkarte. Wenn Sie zum Beispiel im Hauptmenü **[C]** drücken, kommen Sie direkt ins Szenariomenü. Manchmal müssen Sie auch zwei Tasten gleichzeitig drücken. Wenn Sie zum Beispiel erst **[ALT]** gedrückt halten und dann **[S]** drücken, kommen Sie während des Spiels zu den Spieleinstellungen.

JOYSTICK

Die Steuerung der Fahrzeuge und das Abfeuern der Waffen kann mit dem Joystick durchgeführt werden. Im Abschnitt *'Eingabegeräte'* ab Seite 19 finden Sie dazu weitere Hinweise. *Thrustmaster*- und *CH Flightstick Pro*-Benutzer sollten sich die Standardkommandos einprägen und zusätzlich die Hinweise für alternative Kommandos beachten.

Fahrzeugsteuerung und -anzeigen

Viele der Waffen und der Steuerungsmöglichkeiten sind in allen Fahrzeugen standardisiert, damit sich der Spieler leichter eingewöhnen kann. Obwohl die Anordung und die Effektivität der einzelnen Elemente von Fahrzeug zu Fahrzeug variiert, werden sie alle in gleicher Weise bedient.

Weitere Hinweise zu Elementen, die einzelne Fahrzeuge auszeichnen, finden Sie im Anhang bei den Bildschirmübersichten.

Fahrzeuge anwählen

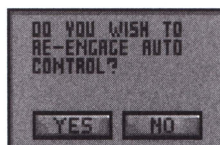
In vielen Kämpfen werden Sie mehrere Fahrzeuge steuern. Unter Umständen stehen Ihnen vier Züge (eine Kompanie) mit bis zu vier Fahrzeugen zur Verfügung.

Jeder Zug hat einen **Zugführer**. Alle anderen Zugmitglieder folgen dem Zugführer in vorherbestimmter Formation, die Sie in der Kompanieübersicht betrachten und ändern können (weitere Informationen darüber finden Sie im Abschnitt über die Kompanieübersicht). Wird das Fahrzeug des Zugführers zerstört, wird automatisch eine andere Einheit Zugführer.

Sie können zwischen den Fahrzeugen umschalten, indem Sie **[TAB]** drücken. Dadurch wechseln Sie nacheinander vom aktiven Fahrzeug zum nächsten Fahrzeug. Wenn Sie **[ALT TAB]** drücken, wechseln Sie in umgekehrter Reihenfolge zwischen den Fahrzeugen.

*Wenn Sie es vorziehen, vorher gefragt zu werden, wenn Sie die Fahrzeuge durchschalten, können Sie im *Selections-Menü einfach *Prompts anklicken.*

Befindet sich das derzeitige Fahrzeug unter manueller Kontrolle und ist der Abfragemodus eingeschaltet (*Prompt-Mode), werden Sie gefragt 'Do you wish to reengage AutoControl?'. Sie können dann **YES** anklicken oder nochmal die **[TAB]**-Taste betätigen, um die automatische Kontrolle wieder zu aktivieren.



Kontrolle von Fahrzeugen übernehmen

Wenn Sie das Kommando über ein aktives Fahrzeug übernehmen, wird auf die Sicht dieser Einheit geschaltet. Zu Beginn der Simulation befinden Sie sich im Fahrzeug des Zugführers des 1. Zuges mit eingeschalteter Automatik. Wenn Sie nichts tun, übernimmt die KI die Arbeit und Sie brauchen nur zuzusehen. Wenn Sie so verfahren, werden Sie einiges zu sehen bekommen, aber vermutlich den Kampf verlieren. Die Missionen wurden so angelegt, daß Sie eingreifen müssen, um das gesteckte Ziel zu erreichen.



Klicken Sie auf diesen Schalter, um zwischen automatischer und manueller Steuerung Ihres Fahrzeugs zu wechseln

Sie können Ihre Einheiten auf unterschiedliche Weise beeinflussen. So können Sie zum Beispiel auf die Kontrollanzeige klicken, um zwischen manueller und automatischer Kontrolle hin- und herzuschalten. Wenn Sie auf einen anderen Kontrollschalter (z.B. die Feuerkontrolle) klicken, wird ebenfalls von automatischer auf manuelle Kontrolle umgeschaltet. Wenn Sie einen Joystick benutzen, hat der Druck auf den Zielknopf denselben Effekt.

Sobald Sie auf manuelle Kontrolle umgeschaltet haben, ist das Fahrzeug vollkommen in Ihrer Gewalt. Sie können bei jedem Fahrzeug beliebig zwischen manueller Kontrolle und automatischer Kontrolle hin- und herschalten. Fahrzeuge, die weiter im Automatikmodus fahren, folgen dem Zugführer, egal ob er auf Manuell oder Automatik steht.

Hinweis: In gewissen Situationen werden Sie die Automatikkontrolle nicht aktivieren wollen, selbst wenn Sie das Fahrzeug verlassen.
Auf diesem Weg können Sie in schwierigen Situationen, die Fahrzeuge effektiver kontrollieren und besser positionieren.

Bewegung und Kontrollen

Wenn Sie das Kommando über ein Fahrzeug übernehmen, sollten Sie auch wissen, wie man dieses 'Monster' fährt. Die Bewegungskontrollen der Fahrzeuge sind standardisiert, das heißt wenn Sie einen M1 steuern können, werden Sie auch mit einem BMP-2 keine Probleme haben.
Die weiteren Illustrationen werden Sie mit bewegungsbezogenen Kontrollen und einigen Besonderheiten der einzelnen Fahrzeuge vertraut machen. Wie bereits erwähnt kann sich die Position der einzelnen Elemente in den verschiedenen Fahrzeugen ändern, die Funktionsweise bleibt davon jedoch unberührt.

ANTRIEBSKONTROLLE

Gas- und Bremspedal



Bremse



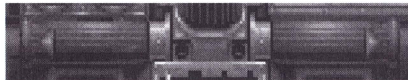
Gas

Obwohl die Pedale in den Fahrzeugen unterschiedlich aussehen, ist das rechte Pedal immer das Gas und das linke immer die Bremse.

Hinweis: Die Antriebskontrollen genau wie die Feuerkontrollen lassen sich am besten mit einem Joystick steuern. Der Joystick hat die Funktionen von Gas, Bremse, Lenkung, Zielerfassung und Waffen. Mit erweiterten Joysticks, wie dem Thrustmaster FCS, lassen sich zusätzlich noch der Turm und die Waffenwahl kontrollieren.

Wenn Sie mit der Maus steuern, müssen Sie das Gaspedal anklicken, um die Geschwindigkeit festzusetzen. Wenn der Panzer diese Geschwindigkeit erreicht hat, hält er sie, bis etwas seine Meinung ändert, wie zum Beispiel die Bremse, ein Hügel oder eine Rakete. Wenn Sie nur den Fuß vom Gas nehmen, hält Ihr Fahrzeug nicht an. Sie müssen die Bremse benutzen und mit ihr langsam das Gefährt stoppen.

Lenkung



Klicken Sie auf die linke oder rechte Seite der Lenkkontrolle, um das Fahrzeug in diese Richtung zu steuern.

Um Konflikte zwischen den einzelnen Eingabegeräten zu vermeiden, wird die Maus/Tastaturkontrolle einiger Funktionen, z.B. der Lenkung, beraubt, wenn ein Joystick angewählt ist.

Klicken Sie auf die linke Seite der Lenkkontrollen, um das Fahrzeug in diese Richtung zu lenken und halten Sie den Mausknopf solange gedrückt, bis Sie die gewünschte Richtung erreicht haben. Dasselbe gilt für die Lenkung nach rechts. Wenn Sie Ihr Manöver beendet haben, zentriert sich die Lenkung automatisch und der Panzer fährt in gerader Linie weiter - genau wie beim Auto. Allerdings wie bei einem 70 Tonnen schweren, massiv gepanzerten, feuerspuckenden Auto.

Tastaturkommando: Halten Sie die **LINKE PFEILTASTE** so lange gedrückt, bis Sie in die gewünschte Richtung fahren. Entsprechend drücken Sie die **RECHTE PFEILTASTE**, wenn Sie nach rechts lenken wollen.

Getriebe



Die Getriebekontrolle beeinflußt genau das, was Sie vermutlich erwarten. Es gibt die Einstellungen *DRIVE* (=Normaler Vorwärtsgang), *LOW* (=kleiner Vorwärtsgang), *NEUTRAL* (=Leerlauf) und *REVERSE* (=Rückwärtsgang).

Klicken Sie auf den Schaltknüppel, halten Sie den Mausknopf gedrückt und ziehen Sie den Schaltknüppel in die gewünschte Position. *DRIVE* ist der normale Vorwärtsgang wie in einem PKW mit Automatikgetriebe. Wenn das Fahrzeug einen Hügel hinauffährt, der zu steil ist, schaltet das Getriebe automatisch auf *LOW* zurück. Wenn die Bedingungen sich wieder ändern, schaltet es selbständig auf *DRIVE* hoch.
Die Einstellung *NEUTRAL* trennt die Ketten vom Antrieb, das Fahrzeug bleibt stehen. In der Getriebeeinstellung *REVERSE* fährt der Panzer rückwärts, wenn Sie auf das Gas treten.

Tastaturkommando: **[D]** schaltet auf DRIVE,
[L] auf LOW, **[U]** in den Leerlauf und
[R] schaltet in den Rückwärtsgang.

Hinweis: Wenn Sie einen Joystick benutzen, arbeitet das Getriebe vollautomatisch und der 'Schaltknüppel' dient dann lediglich der optischen Kontrolle.

Geschwindigkeitsanzeige



Die Geschwindigkeitsanzeige gibt die derzeitige Geschwindigkeit des Fahrzeugs wieder.

Tankanzeige



Die Tankanzeige dient zur Kontrolle des Treibstoffvorrats des Fahrzeugs.

Sichtgerät/Bordinterne Visiereinrichtung



Das Sichtgerät, das starr in den Turm eingebaut ist, ist Ihr Fenster zur Außenwelt. Um den Spielablauf zu vereinfachen, sind hier, im Gegensatz zu einem echten Panzer, alle Sicht- und Visiereinrichtungen vereint. Sie können das Bild vergrößern oder verkleinern oder nachts das Wärmebildgerät bzw. den Restlichtverstärker zuschalten. Bedenken Sie, daß dieses Bild die Richtung des Turms wiedergibt und nicht unbedingt die Richtung ist, in die Panzer sich bewegt (*Weitere Hinweise dazu finden Sie im Abschnitt 'AUTOMATISCHE/MANUELLE TURMKONTROLLE'.*

Turmkontrolle

Wenn das Fahrzeug manuell gesteuert wird, können Sie mit dieser Einrichtung den Turm und damit das Sicht -gerät drehen. Klicken Sie einfach auf die rechte Seite der Kontrolleinrichtung und halten Sie den Mausknopf gedrückt, um den Turm zu drehen. Entsprechend klicken Sie auf die linke Seite, wenn Sie den Turm links drehen wollen. Die Kontrolle arbeitet proportional, d.h. je weiter außen Sie auf einer Seite klicken, desto schneller dreht sich der Turm. Wenn Sie den Kontrollbalken weiter innen anklicken, dreht sich der Turm langsamer. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie den gewünschten Winkel erreicht haben. Den Effekt Ihrer Aktionen können Sie in der Gradanzeige ablesen.

Klicken Sie hier, dreht sich der Turm links.

Klicken Sie hier, dreht sich der Turm rechts.



Klicken Sie hier, wird der Turm zentriert, klicken Sie mit rechten Maustaste, dreht sich der Turm um 180 Grad.

Tastaturkommando: Wenn Sie **[ALT]** und die linke Pfeiltaste gleichzeitg drücken, dreht sich der Turm LINKSHERUM. Mit **[ALT]** und der rechten Pfeiltaste, drehen Sie den Turm nach RECHTS.

Gradanzeige/Turmwinkel



Die Gradanzeige für die Turmposition befindet sich unterhalb des Sichtgeräts. Sie dient sowohl als Anzeige als auch zur Kontrolle. Die Zahl in der Anzeige gibt den aktuellen Winkel des Turms in Relation zur Vorderseite des Fahrzeugs an. Mit anderen Worten: 000 heißt, daß der Turm direkt nach vorne zeigt, während 090 bedeutet, daß der Turm im rechten Winkel nach rechts steht und so weiter.

Wenn Sie die Gradanzeige anklicken, dreht sich der Turm automatisch auf 000, d.h. er wird zentriert. Wenn Sie die Anzeige mit dem rechten Mausknopf anklicken wird der Turm um 180 Grad gedreht, d. h. er zeigt direkt nach hinten.

Sichtgerät-Bildvergrößerung

Mit dieser Einrichtung sind Sie in der Lage, das Bild im Sichtgerät zu vergrößern oder zu verkleinern. Sie haben die Auswahl zwischen 1x, was einer normalen Sichtweise gleichkommt, und 3- bzw. 10-facher Vergrößerung. Zur Auswahl brauchen Sie nur auf den gewünschten Wert zu drücken.

Tastaturkommandos: Mit **[+]** und **[-]** können Sie die Vergrößerung auch über die Tastatur steuern.

Nachtsichtgeräte





amerikanische und russische Nachtsichtgeräte

Amerikanische Einheiten benutzen das sogenannte Thermal Targeting System, kurz TTS genannt (zu Deutsch Wärmebildgerät-WBG) und die Einheiten sowjetischer Abstammung das Image Intensified Targeting (Restlichtverstärker), mit IIT bezeichnet. TTS arbeitet im infraroten Bereich des Lichts, also auf Wärmebasis, und kann so sogar in absoluter Dunkelheit ein Bild erzeugen. Das sowjetische IIT verstärkt das schwach vorhandene Licht, um in der Dunkelheit 'sehen' zu können. Die amerikanische Technik hat den Vorteil, daß sie in vollkommener Dunkelheit sehen kann und auch Tag und Nacht Ziele erfaßt, die sich mit Nebelgranaten 'unsichtbar' gemacht haben. Der Nachteil dieses Systems liegt darin, daß bedingt durch latente Wärme in der Optik selbst, es zu einem Verschwimmen der Bewegung kommt.

Die sowjetische Technologie bietet ein deutlich schärferes Bild, ist allerdings nicht in der Lage, zwischen warmen Zielen (Panzern) und kalten (Felsen) zu unterscheiden. **ARMORED FIST** gibt die Eigenheiten beider Systeme realistisch wieder.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf den TTS- bzw. IIT-Schalter, um die Nachtsicht an- oder auszuschalten.

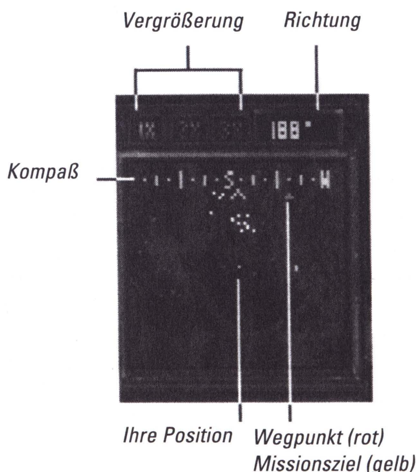
Tastaturkommando: Mit **[F5]** können Sie das jeweilige Nachtsichtsystem ein- oder ausschalten.

Fahrzeugkarte

Die taktische Karte, auch Drehkarte genannt, gibt Ihnen eine Draufsicht auf die derzeitige Einheit und umliegenden Geländeverhältnisse. Die Karte bewegt sich mit dem Fahrzeug, so daß Ihr Fahrzeug, das als grüner Punkt auf der Karte markiert ist, sich immer in der Mitte der Karte befindet. Die Vorderseite des Fahrzeugs zeigt dabei immer nach oben. Zur Orientierung befindet sich oben auf der Karte ein Kompaß. Wenn Sie das rote Dreieck an dem '^' ausrichten, fährt das Fahrzeug auf den nächsten Wegpunkt zu. Wenn Sie keine Wegpunkte gesetzt haben, wird das rote Dreieck durch ein gelbes ersetzt. Eine entsprechende Ausrichtung bedeutet dann, daß Sie auf das nächste Missionsziel zuhalten. Die unterschiedlichen Einheiten werden durch verschiedene Farben kenntlich gemacht:

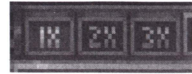
HINWEIS: Die Ausrichtung der Dreiecke mit dem '^' bedeutet NICHT, daß Sie dem besten Weg zum Ziel folgen. Hindernisse, wie Minen oder gegnerische Patrouillen, die durch einen anderen Weg umgangen werden könnten, werden dabei nicht in Betracht gezogen. Dabei können nur ein sorgfältiger Blick auf die Gesamtkarte im Kommandopanzer und Ihre Erfahrung helfen.

HINWEIS: Zur Durchführung eines effektiven Angriffs empfiehlt es sich, die Wegpunkte der einzelnen Einheiten vom Kommandopanzer aus zu setzen und dann die taktische Karte nur noch zur Orientierung zu benutzen.



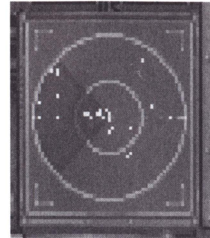
Gegnerische Fahrzeuge und Artillerie .... Rot
Eigene Fahrzeuge und Artillerie .... Grün
Minen .... Gelb
Missionsziele .... Blinkendes Rot
Eigene Luftunterstützung .... Blinkendes Grün
Gegnerische Luftunterstützung .... Blinkendes Weiß
Explodierende Artillerie .... Verblassendes Grau

Die taktische Karte kann ähnlich wie der Blick durch das Sichtgerät vergrößert werden. Klicken Sie einfach auf einen der entsprechenden Schalter. Dabei wird der aktuelle Vergrößerungsfaktor beleuchtet dargestellt.



Bedrohungsanzeige

Die Bedrohungsanzeige unterscheidet sich von der taktischen Karte dadurch, daß sie nur gegnerische Einheiten darstellt. Wie bei der taktischen Karte ist Ihre Einheit immer in der Mitte der Anzeige mit der Front nach oben. Ein Winkel zeigt die Richtung an, in die Turm gerade weist.



Waffenauswahl

Mit der Waffenwahl, die auch als Munitionskontrolle fungiert, können Sie aus den unterschiedlichen Munitionsarten wählen. Der erleuchtete Knopf zeigt an, welche Munitionsart gerade angewählt ist und wieviel Munition noch zur Verfügung steht.



WICHTIG: Der Munitionswechsel findet nicht sofort statt! Der Ladevorgang kann allerdings über die Waffenstatusanzeige überwacht werden.

Wenn Sie eine andere Waffe als die Bordkanone auswählen, wird die Standardmunition für diese Waffe benutzt. Sie brauchen zum Beispiel nicht das Maschinengewehr anzuwählen oder zu laden, da es nicht über die Bordkanone kontrolliert wird.

Waffenstatusanzeige

In der Tastaturreferenz finden Sie die Tasten zur Waffenwahl und Munitionsauswahl.

Diese Anzeige gibt die Waffe an, die gerade geladen wird (LOADING) oder ob sie feuerbereit (READY) ist.



MUNITION

Die folgenden Munitionsarten stehen für die **Bordkanone des M1** und des **T-80** zur Verfügung.

SABOT

Diese Geschoßart ist auch als Armor Piercing Disposable Sabot (APDS- *panzerbrechendes Einweggeschoß)* bekannt. Sie besteht aus einem extrem schweren pfeilförmigen Uran-Geschoßkopf. Dieses Geschoß wird von einer Hülse umschlossen, die es aus dem glatten Lauf der Bordkanone des Panzers herausführt und dann abfällt, so daß es dem Projektil erlaubt wird, mit unglaublicher Gewalt auf das Ziel zuzufliegen und jede bekannte Panzerung zu durchschlagen. Die APDS ist die beste Möglichkeit, einen Kampfpanzer zu zerstören, allerdings zeigt sie, wie auch die im weiteren Verlauf beschriebene HEAT gegen große Weichziele wenig Wirkung. Der beste Grund dafür, diese Munition nicht ständig zu benutzen, ist wohl, daß man sie sich für Kampfpanzer reservieren sollte.

HEAT

HEAT steht für *High Explosive Anti-Tank* (Hochexplosives Panzerabwehr-Geschoß) Hierbei handelt es sich um ein Hohlladungsgeschoß, das dazu entwickelt wurde, ein vergleichsweise kleines Loch in die Panzerung zu schmelzen und dann tödliche Splitter in das Innere des Fahrzeugs zu 'spritzen'. Diese Munition ist sehr effektiv im Einsatz gegen Schützenpanzer und bedingt effektiv gegen Kampfpanzer. Durch den geringen Explosionsradius ist diese Munition fast nutzlos gegen großflächige Ziele, wie z. B. eine Satellitenantenne.

HEP

HEP ist die englische Abkürzung für *High Explosive Plastic* (hochexplosiver Plastiksprengstoff). Diese Munition des M1 kann effektiv gegen Weichziele, wie z. B. Infantrie, leicht gepanzerte Fahrzeuge und Missionsziele, wie Bunker und Satellitenantennen,

eingesetzt werden. Weiterhin ist das Geschoß in der Lage, einen Schützenpanzer zu vernichten oder einen beschädigten T-80 weiter kampfunfähig zu machen.

HE

HE (*High Explosive* - Hochexplosivgeschoß) ist das Gegenstück des T-80 zu der HEP-Munition des M1.

MG

Hinweis: Das MG ist auch eine gute Waffe gegen Luftziele.

Das Bord-Maschinengewehr. Hierbei handelt es sich um eine koaxiale Waffe, die gegen eine Vielzahl von Fahrzeugen eingesetzt werden kann. Auch im Einsatz gegen Tanks ist diese Waffe sehr wirkungsvoll. Da das MG unabhängig von der Bordkanone arbeitet, kann es eingesetzt werden, während die Bordkanone lädt, ohne diesen Vorgang zu stören.

Die folgenden Munitionsarten stehen für die Bordkanone der **Schützenpanzer** zur Verfügung.

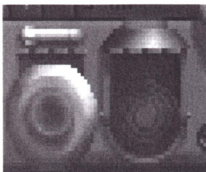
TOW und AT-6

Die *Panzerabwehrraketen* TOW für den M3 und AT-6 für den BMP-2 sind panzerbrechende Raketen, die sowohl gegen Kampfpanzer als auch gegen Schützenpanzer sehr effektiv sind. Weiterhin können sie gegen alle Bodenziele und mit ein bißchen Glück auch gegen Helikopter eingesetzt werden. Die größte Beschränkung dieser Raketen liegt in der Tatsache, daß Sie nur sehr wenige mit sich führen.

HEI

HEI steht für *High Explosive Incendiaries* (hochexplosive Brandgeschosse). Sie lassen sich sehr gut gegen alle Bodenziele außer Kampfpanzer einsetzen und wirken bei einem Treffer auch verheerend gegen Luftziele.

SAM



SAMs (*Surface to Air Missile* - Luftabwehrrakete) sind das beste Mittel, sich gegen Luftangriffe zu schützen. Sollten Sie einen gegnerischen Helikopter in die Zielerfassung bekommen, können Sie bei einer SAM mit einem Abschuß rechnen. Schützenpanzer, die unter automatischer Kontrolle stehen, werden sich selbständig der Luftziele annehmen und so den Zug absichern. Also passen Sie auf Ihre Schützenpanzer auf, da sie im Falle eines Luftangriffs lebenswichtig sind. Wollen Sie die SAMs manuell einsetzen, müssen Sie zuerst auf die Abzugsicherung klicken, um die Raketen scharf zu machen, dann ein Ziel erfassen und danach auf den Feuerknopf für die SAMs klicken.

Seien Sie vorbereitet - Lassen Sie die Sicherung oben!

Zielerfassung



Die Zielerfassung aktiviert den Laserentfernungsmesser. Sie erfaßt und hält ein Ziel im Sichtgerät solange in der Erfassung, wie der Sichtkontakt zu diesem Ziel nicht unterbrochen ist. Dabei paßt der Computer mittels kreiselgesteuerter Stabilisierungseinrichtung ständig die Ausrichtung des Turms und den Schußwinkel der Kanone an. Sollte die Erfassung unterbrochen werden, muß das Ziel erneut erfaßt werden, um einen Schuß ins Ziel zu bringen.

Mauskontrolle: Klicken Sie den Schalter für die Ziel - erfassung **(TARGET)** an, um den Laserentfernungsmesser zu aktivieren.

Tastaturkommando: Drücken Sie **[Enter]** oder **[CAPS-Lock]**, um ein Ziel zu erfassen.

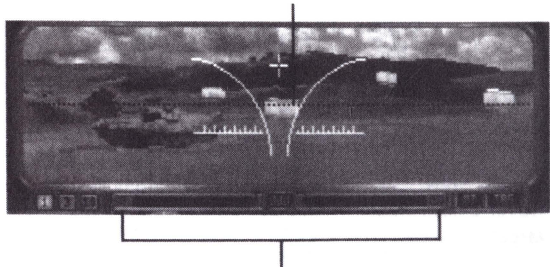
In der Tastaturübersicht finden Sie weitere Hinweise zu diesem Thema.

Manuelle Zielkontrolle

Benutzer eines Thrustmaster-Joystick können das Fadenkreuz direkt mit dem Hut-Schalter kontrollieren.

Unter bestimmten Bedingungen ist es sinnvoller, manuell das Feuer zu eröffnen, ohne die Zielerfassung zu aktivieren. Das Bestreichen einer Gruppe von Treibstofftanks mit dem MG kann schneller durchgeführt werden, wenn man nicht jeden einzelnen Tank erfaßt und dann einen einzelnen Schuß abgibt. Ein anderes Beispiel wäre die Anforderung von Artillerie zum Belegen eines Minenfelds, um so einen Korridor für die Fahrzeuge zu schaffen. Wenn Sie Ihre Waffen manuell einsetzen wollen, können Sie die horizontale Ausrichtung des Zielkreuzes durch Drehen des Fahrzeugs oder des Turms durchführen. Die vertikale Position können Sie dadurch beeinflussen, daß Sie über oder unter das Fadenkreuz im Sichtgerät klicken. Auch diese Bewegung läuft proportional ab, d. h. je weiter entfernt Sie vom Kreuz klicken, desto schneller bewegt es sich.

Klicken Sie über oder unter diesen Punkt, um den Turm nach oben oder nach unten zu fahren.



Klicken Sie hier, um den Turm zu drehen.

Das manuelle Zielen hat einen Nachteil: Da es schwierig ist, auf einem Monitor Entfernungen abzuschätzen, werden Sie vermutlich einige Versuche benötigen, bis Sie präzise gezielt haben. Wenn Sie auf diese Weise Artillerie lenken, um ein Minenfeld zu räumen, sollten Sie Ihre taktische Karte im Auge behalten, um zu sehen wo die Einschläge liegen und gegebenenfalls das Feuer entsprechend justieren.

Tastaturkommandos: Mit **[ALT]** und der linken oder rechten Pfeiltaste drehen Sie den Turm. Mit **[ALT]** und der oberen oder unteren Pfeiltaste heben oder senken Sie den Turm.

Waffen abfeuern



Feuerknopf des Bradley



Feuerknopf des M1

Die Feuerknöpfe lösen die Bordkanone des Fahrzeugs aus. Prinzipiell sollten Sie ein Ziel erfaßt haben, wenn Sie feuern, sofern Sie nicht alternative Systeme einsetzen, wie das MG oder die Artillerie, die beide ohne Zielerfassung auskommen (Siehe vorherigen Abschnitt).

Mauskontrolle: Klicken Sie auf den Feuerknopf des Fahrzeugs.

Tastaturkommando: Drücken Sie die LEERTASTE, um die Waffen auszulösen.

Joystick: Drücken Sie Feuerknopf A, um die Waffe abzufeuern.

Nebelgranaten



Das Abfeuern einer Nebelgranate hat in etwa denselben Effekt wie Motorenqualm. Die Granate ist allerdings effektiver und behindert das TTS mehr. Mit einer ganzen Salve von Nebelgranaten wird es einfacher, dem Gegner zu entgehen.

Hinweis: Nebelgranaten benötigen kein erfaßtes Ziel.

Tastaturkommando: Mit der Taste **[9]** feuern Sie eine Nebelgranate ab.

AUTOMATISCHE / MANUELLE TURMKONTROLLE

Es gibt zwei verschiedene Einstellungen für die Turmkontrolle, die bei den Spieleinstelllungen (*SETTINGS) ausgewählt werden können.

Automatische Turmkontrolle

Bei der automatischen Turmkontrolle wird der Turm nach der Erfassung eines Ziels automatisch hinter dem Ziel her geführt, egal wohin es sich bewegt. Der Turm zentriert sich selbsttätig, sobald die Erfassung von Ihnen unterbrochen wird oder das Ziel sich außer Schuß- oder Sichtweite bewegt..

Diese Variante empfiehlt sich besonders, wenn Sie mit einem normalen Joystick spielen. Dabei erfassen Sie mit Knopf B ein Ziel und wenn Sie erneut auf Knopf B drücken, wird die Erfassung unterbrochen, der Turm zentriert und Sie können Ihr Fahrzeug neu ausrichten und ein neues Ziel anvisieren.

Manuelle Turmkontrolle

Sobald die automatische Kontrolle für den Turm abgeschaltet ist, wird er nicht mehr vom Zielcomputer nachpositioniert. Das heißt, daß Sie selbst für die Ausrichtung des Turms und seiner Bewegungsrichtung verantwortlich sind. Diese Option erweist sich als nützlich, wenn Sie ein paar schnelle Salven während der Fahrt abgeben wollen. Allerdings erfordert diese Art des Zielens deutlich mehr Geschick und ist deshalb für den Anfänger nicht zu empfehlen.

Mauskontrolle: Klicken Sie mit LINKS auf die Gradanzeige, wird der Turm auf 0 Grad gefahren, klicken Sie mit RECHTS wird er um 180 Grad gedreht.

Tastaturkommandos: Mit **[*]** oder **[/]** fährt der Turm auf 0 Grad. Mit **[ALT]** oder **[ALT /]** fährt er auf 180 Grad-Position.

Einstellung der Turmkontrolle

Wenn Sie das erste Mal **ARMORED FIST** starten, steht die Turmkontrolle für alle Kampf- und Schützenpanzer auf Automatik. Wollen Sie das ändern, müssen Sie die Option *SETTINGS im Hauptmenü anklicken. Sie können dieses Menü auch im Spiel durch die Tastenkombination **[ALT S]** erreichen.

Motorenqualm



Mit Aktivieren des Motorenqualms (Engine Smoke - ENG SM) wird in das Abgassystems des Antriebs Treibstoff eingespritzt, was zum Ausstoß einer Qualmwolke führt, die das Fahrzeug bei Nacht schwerer zu entdecken macht. Bei Tage werden Sie durch diese Wolke besser sichtbar. Fahrzeuge, die über Nachtsichtgeräte verfügen, werden durch diese Wolke nur bedingt behindert. Wollen Sie diese Funktion aktivieren, brauchen Sie im T-80 nur den entsprechenden Schalter anzuklicken. Bei allen anderen Fahrzeugen wird diese Funktion über die Taste **[F7]** ein- und abgeschaltet. Leuchtet die entsprechende Anzeige, ist das System aktiv.

Tastaturkommando: Drücken Sie **[F7]**, um den Motorenqualm ein- oder auszuschalten.

Kommandopanzer (CCV)



Wenn Sie den Mauszeiger in die linke obere Ecke des Bildschirms bewegen, wird er sich in das Symbol 'CCV' verwandeln. Wenn Sie dann den linken Mausknopf drücken, wechseln Sie in den Kommandopanzer.

Pause

Um die Simulation temporär anzuhalten, können Sie einfach **[F1]** drücken. Wenn Sie dann weitermachen wollen, können Sie wieder **[F1]** drücken.

LUFT- UND ARTILLERIEUNTERSTÜTZUNG

Luft- und Artillerieunterstützung sind zwei externe Waffensysteme, die unter Umständen zu Ihrem Vorteil eingesetzt werden können.

Luftunterstützung



In allen Missionen sind Flugplätze vorhanden, aber trotzdem stehen nicht immer Hubschrauber zur Verfügung. Luftunterstützung wird wie folgt angefordert: Wenn Sie ein Ziel erfaßt haben, können Sie auf die Taste für Luftunterstützung (AIR) klicken oder **[8]** drücken. Wenn Unterstützung zur Verfügung steht, wird sie die Position anfliegen, die Sie markiert haben und dann so lange angreifen, bis die Munition des Hubschraubers verbraucht ist. Wenn Sie Luftunterstützung anfordern, ohne ein Ziel vorher markiert zu haben, wird der Hubschrauber Ihre Position anfliegen und die Gegner in Ihrer Nähe angreifen.

Wann diese Hilfe eintrifft, hängt davon ab, wie weit der Luftstützpunkt von Ihrer Positoin erfernt ist. Wenn Sie selbst eine Mission entwerfen, sollten Sie immer die Entfernungen zu den Flugplätzen im Auge haben.
Die Helikopter kehren nach dem Angriff zu ihrer Basis zurück, um nachzuladen. So kann es zu Verzögerungen kommen, bis wieder Luftunterstützung zur Verfügung steht. Wenn keine Unterstützung verfügbar ist, müssen Sie es später erneut versuchen. Sollte der Helikopter allerdings während des Flugs abgeschossen werden, steht er selbstverständlich nicht mehr zur Verfügung.
Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste **[8]**, um Luftunterstützung anzufordern.

Die gegnerischen Helikopter arbeiten nach einem ähnlichen Prinzip, nur versuchen sie natürlich Ihre Einheiten zu zerstören. Wenn Sie also die westliche Seite spielen und plötzlich über Funk die Meldung 'Hind, Hind, Hind' hören, so bedeutet das, daß ein sowjetischer Mi-24 Hind in Ihre Richtung fliegt. Wenn Sie sich gerade in einem Kampfpanzer befinden, sollten Sie eine Nebelgranate abfeuern, versuchen den Mi-24 zu erfassen und

ihn mit dem MG unter Feuer zu nehmen, bis er abdreht oder zerstört ist. Sollten Sie ihn tatsächlich abschießen, fliegt dieser Helikopter nicht wieder. Sofern die Schützenpanzer auf Automatik stehen, werden sie ebenfalls versuchen diesen Heli kopter aus der Luft zu holen. Werden die SPz manuell gesteuert, sollten Sie versuchen, den Helikopter zu erfassen und dann eine SAM auf ihn abzufeuern.

Artillerieunterstützung



Die Artillerie ist eines der schlagkräftigsten Waffensysteme, die einem Kommandeur zur Verfügung stehen. In einer Mission können bis zu drei Artilleriebasen zur Verfügung stehen. Diese Art der Unterstützung wird ähnlich wie ein Helikopter angefordert. Suchen Sie ein Ziel und klicken Sie auf den Schalter *ART oder drücken Sie die Taste **[7]**. Sollte Artillerie verfügbar sein, wird Ihre Anforderung bestätigt und bald danach schlagen die ersten Granten ein. Versichern Sie sich, daß Sie die Unterstützung nicht zu dicht an Ihre Position lenken, sonst besteht die Gefahr, daß Sie durch Freundfeuer Schaden nehmen.

Auch die Artillerie kann ohne Zielerfassung dirigiert werden. Genau wie bei Helikoptern besteht bei auch bei der Artillerie die Gefahr, daß es zu Verzögerungen kommt. Sollte Unterstützung nicht unmittelbar verfügbar sein, versuchen Sie es später erneut.

Artillerie wird mit großen Lastwagen transportiert. Stoßen Sie auf gegnerische Artillerie, können Sie sie vernichten und den Gegner so seiner Unterstützung berauben. Entsprechend müssen Sie natürlich Ihre eigene Artillerie vor solchen Angriffen schützen.

Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste **[7]**, um Artillerie anzufordern.

Das Hauptmenü



Nach der Anfangsanimation kommen Sie zum Hauptmenü, in dem Ihnen eine ganze Reihe von Optionen zur Auswahl stehen. Um einen Punkt anzuwählen, können Sie ihn anklicken oder die entsprechende Tastaturabkürzung drücken.

Select Player / Spielerauswahl



Spielerauswahl-Menü

Hier können Sie einen bereits existierenden Spieler auswählen oder sich als neuer Spieler eintragen. Bereits eingetragene Spieler können das aktuelle Szenario bei der letzten Mission weiterführen.

Campaigns / Szenarioauswahl

Eine 'Kugel' zeigt an, daß dieses Szenario bereits gewonnen wurde.



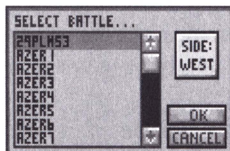
Szenarioauswahlmenü

Hier können Sie ein Szenario auswählen, das aus verschiedenen Missionen besteht, die alle miteinander verknüpft sind und alle Einfluß auf Ihren Gesamtsieg haben.

Klicken Sie die Option CAMPAIGN an. Sollten Sie noch keinen Spieler ausgewählt haben, wird zuerst das Menü zur Spielerauswahl erscheinen, wo Sie einen existierenden Spieler auswählen oder sich neu eintragen können. Wenn Sie dann auf OK klicken, erscheint die Szenarioauswahl.

Wenn Sie bereits einen Spieler ausgewählt haben, erscheint direkt das Menü zur Szenarioauswahl, wo Sie ein neues Szenario auswählen können oder ein angefangenes weiterführen können. Achten Sie auch darauf, daß Sie die Seite, die Sie spielen wollen, EASTERN (Ost) oder WESTERN (West), angewählt haben. Dazu brauchen Sie nur auf den Schalter zu klicken, der mit SIDE (Seite) beschriftet ist. Die ausgewählte Seite wird dann rot glühen.

Battles / Missionsauswahl



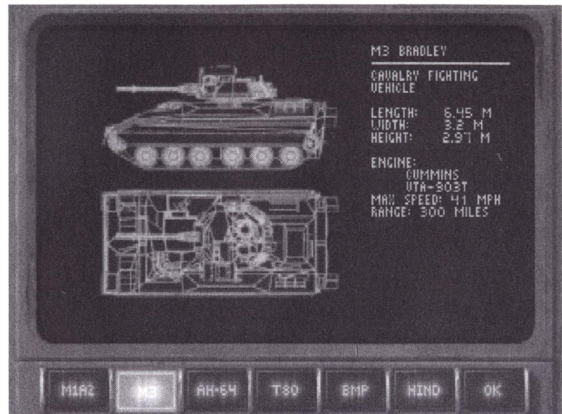
Missionsauswahl

Eine einzelne Mission ist eine gute Möglichkeit für unerfahrene Kommandeure, sich erstmal einzugewöhnen, da hier kein ganzes Szenario gespielt wird.
Die Option führt Sie in das Menü zur Missionsauswahl, wo Sie sich einen einzelnen Kampf aussuchen können. Sie können jede Mission laden, die sich im Verzeichnis FISTDATA befindet.

Zusätzlich ist die Missionsauswahl die einzige Möglichkeit, die Missionen anzuwählen, die Sie mit dem Editor erstellt haben (Siehe Editor-Modus). Außerdem können Sie hier bereits fertige Missionen laden, die Sie dann als Grundlage für Ihre eigenen Entwürfe benutzen können.

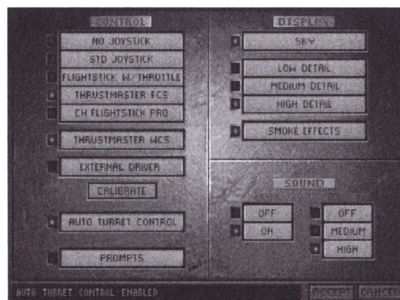
Sie sind mit diesem Menü außerdem in der Lage, Missionen zu laden, die im Szenariomodus die erfolgreiche Beendigung anderer Missionen voraussetzen würden. Auch in diesem Menü können Sie die Seite wählen, auf der Sie spielen wollen.

Review / Fahrzeugübersicht



Mit dieser Option können Sie sich die Einheiten ansehen, die Ihnen als Kommandeur begegnen werden. Hier finden Sie außerdem alle technischen Spezifikationen dieser schlagkräftigen Kriegsmaschinerie.

Settings / Spieleinstellungen



Mit [ALT S] oder [F 12] können Sie dieses Menü auch während des Spiels aufrufen.

Mit dieser Option kommen Sie in ein Menü, in dem Sie eine Vielzahl von Parametern bezüglich Ihres Systems und des Spiels einstellen können.

About Fist / Über Armored Fist

Diese Option enthält weitere Informationen über Armored Fist und zeigt die Credits an.

Quit / Ende

Mit dieser Option wird Armored Fist beendet und Sie kommen zur Betriebssystemebene zurück.

Settings / Spieleinstellungen

Die im folgenden beschriebenen Optionen dienen dazu, Armored Fist Ihrem System und Ihrem persönlichen Geschmack anzupassen. Wenn alle Einstellungen zu Ihrer Zufriedenheit sind, können Sie ACCEPT anklicken. Wollen Sie die von Ihnen gemachten Änderungen wieder rückgängig machen, können Sie CANCEL anklicken und so ohne Modifikation der Einstellungen zum Hauptmenü zurückspringen.



Die roten und schwarzen Kästchen links neben den Optionen zeigen Ihre aktuelle Auswahl an. Wenn Sie eine Option aktivieren wollen, brauchen Sie sie nur mit der Maus anzuklicken.

Controls / Kontrollen

In dieser Spalte können Sie Ihr Eingabegerät, wie z. B. Tastatur, Maus, Joystick usw., wählen. Klicken Sie einfach die gewünschte Option an.

No Joystick / Kein Joystick

Dies ist bei der Installation die Standardeinstellung. Diese Option können Sie benutzen, wenn Sie mit Maus und Tastatur spielen wollen.

STD Joystick / Normaler Joystick

Diese Option ist für den normalen PC-Joystick mit zwei Feuerknöpfen.

Flightstick w/ Throttle / Flightstick mit Schubkontrolle

Diese Option ist besonders für den CH Flightstick mit Schubkontrolle gedacht, kann aber auch in Verbindung mit anderen Joysticks verwendet werden, die nach dem gleichen Prinzip arbeiten.

Thrustmaster FCS

Sollten Sie den Joystick von Thrustmaster benutzen, können Sie diese Option anwählen.

CH Flightstick Pro

Diese Option können Sie benutzen, wenn Sie den Flightstick Pro von CH benutzen.

Thrustmaster WCS

Wenn Sie ein WCS von Thrustmaster benutzen, können Sie diese Option aktivieren. Beachten Sie dabei bitte, daß die Einstellung der DIP-Schalter auf Standard stehen muß. Dabei steht Schalter 1 auf ein (nach oben) und alle anderen Schalter auf aus (nach unten).

External Driver / Externer Treiber

Diese Option übergibt die Joystickabfrage an das BIOS Ihres Rechners. Diese Option ist besonders für den Einsatz von Joysticks gedacht, wie sie primär an Notebooks und Laptops verwendet werden. Dabei wird der interne Joysticktreiber von **ARMORED FIST** abgeschaltet und der des BIOS verwendet. Standard für diese Einstellung ist 'intern'. Anweisung zur Installation eines externen Treibers entnehmen Sie bitte der Dokumentation des Herstellers.

Denken Sie daran, den Joystick zu kalibrieren, wenn Sie den Treiber ändern oder einen neuen Joystick anwählen.

Calibrate / Kalibrieren

Es ist egal, welchen Joystick Sie benutzen. Sie sollten ihn vorher mit Hilfe der Bildschirmanweisungen dieser Option kalibrieren.

Auto Turret / Automatische Turmkontrolle

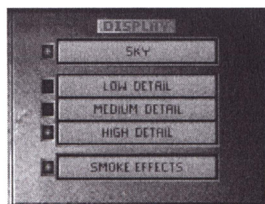
Erfahrene Spieler können diese Option abschalten und so Turm und Fahrzeug separat kontrollieren, um zum Beispiel in eine Richtung zu fahren und in eine andere zu schießen. Wenn diese Option abgeschaltet ist, funktioniert der Turm in allen Fahrzeugen unabhängig vom Fahrzeug.

Prompts / Abfragen



Wenn Sie diese Option angeschaltet haben, werden Sie diese Abfrage sehen, die fragt, ob Sie die Automatik für diese Einheit wieder aktivieren wollen, wenn Sie das Fahrzeug verlassen.

Display / Grafik



Diese Einstellungen legen fest, wie realistisch die Darstellung von **ARMORED FIST** ist. Bei langsameren Systemen empfiehlt es sich, den Himmel abzuschalten, um einen flüssigeren Spielablauf zu erreichen.

Sky/Himmel

Mit dieser Option werden Details des Himmels, wie z. B. Wolken, ein- oder ausgeschaltet.

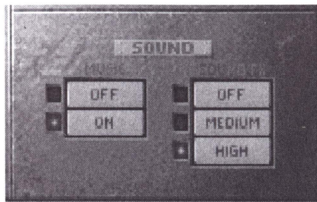
Low, Medium, High Detail / Niedrige, Mittlere, Hohe Detailstufe

Diese Einstellungen dienen zur Anpassung des Spiels an die Geschwindigkeit Ihres Systems.

Smoke Effects / Raucheffekte

Mit dieser Option wird die Benutzung der Raucheffekte kontrolliert. Auf langsameren Rechnern sollte diese Option abgeschaltet werden.

SOUND SETTINGS / SOUNDEINSTELLUNGEN



Music on/off / Musik an/aus

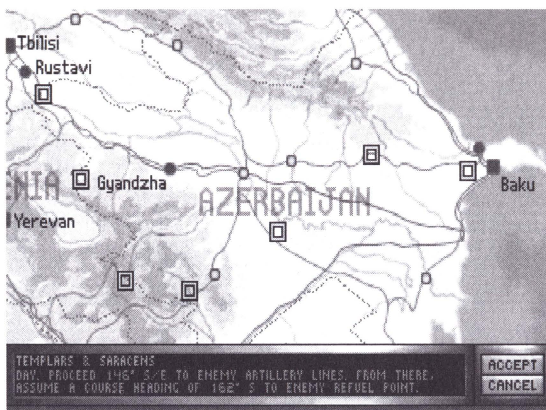
Schaltet die Musik an oder aus.

Sound FX Off, Medium, High / Soundeffekte Aus, Mittel, Voll

Kontrolliert die Lautstärke der Soundeffekte oder schaltet sie ganz ab.

Campaign Map / Szenariokarte

Wenn Sie ein neues Szenario anfangen oder ein altes fortführen, kommen Sie zur Szenariokarte. Die grünen Felder auf dieser Karte zeigen Missionen an, die innerhalb dieses Szenarios noch durchgeführt werden müssen.



Die derzeit angewählte Mission wird als blinkendes Feld dargestellt. Sie können jede verfügbare Mission anklicken und im Textfenster unter der Karte einige Information über sie einholen. Wenn Sie sich entschieden haben, klicken Sie eine Mission an und klicken dann auf ACCEPT in der rechten Ecke des Bildschirms. Je nach Szenario können Sie einige Missionen erst übernehmen, wenn Sie andere erfolgreich abgeschlossen haben.

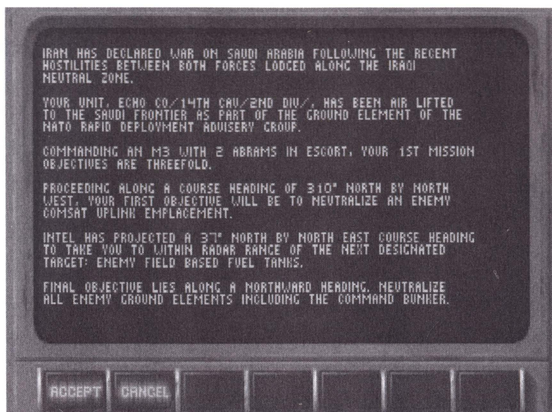
Die Farben der Missionskästchen haben folgende Bedeutung:

FARBE	STATUS
Blinkend	Derzeit angewählt
Grün	Noch nicht gewonnen, aber anwählbar
Blau	Gewonnen und anwählbar
Rot	Nicht anwählbar

Wenn Sie auf **ACCEPT** klicken, kommen Sie zu den Missionsbefehlen.

Missionsbefehle

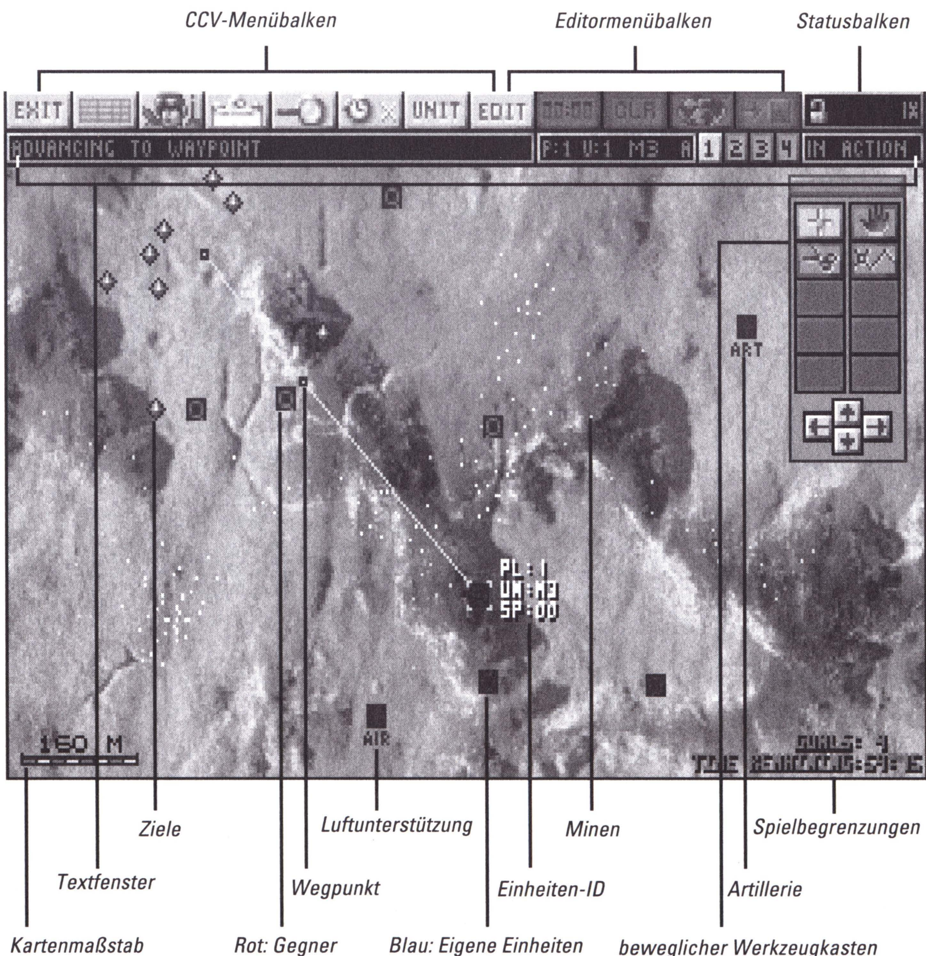
In den Missionsbefehlen finden Sie Ihre konkreten Befehle und eventuell einige neue Aufklärungsdaten.



Wenn Sie bereit sind, klicken Sie **ACCEPT** an. **CANCEL** bringt Sie zurück zur Szenariokarte.

Command and Control Vehicle (CCV) / Kommandopanzer

Wenn Sie eine Mission begonnen haben, können Sie jederzeit in den Kommandopanzer wechseln, indem Sie in die linke obere Ecke des Bildschirms klicken oder [Esc] drücken. Das Hauptelement des Kommandopanzers ist die große strategische Karte, die als CCV-Karte bezeichnet wird. Weiterhin finden Sie im Kommandopanzer eine Reihe von Optionen, Kontrollen und Anzeigen.



Der Kommandopanzer bleibt hinter den eigenen Linien und 'hält sich raus'. Im Gegensatz zu den KPz und den SPz kann er nicht direkt in den Kampf eingreifen.
Für den Gegner ist er trotzdem nicht weniger tödlich: Er versorgt die eigenen Einheiten mit den Informationen und Befehlen, die zum Erfolg der Operation führen können. Der Kommandopanzer hat zwei verschiedene Operationsarten: CCV (Kommando) und Edit (Editor). Im Kommandomodus können Sie alle Parameter der Mission für Ihre Seite beeinflussen. Die Simulation läuft dabei weiter. Der Editor gibt Ihnen die totale Kontrolle über alle Parameter für die Einheiten beider Seiten.
Der Editor wird ab Seite 64 ausführlich beschrieben.

CCV Help / CCV-Hilfefunktion

Da der Kommandopanzer eine ganze Reihe von Möglichkeiten bietet, steht Ihnen hier eine Hilfefunktion zur Verfügung. Klicken Sie einen Schalter im Kommandopanzer an, während Sie **[ALT]** gedrückt halten, bekommen Sie im Textfenster eine kurze Beschreibung dieser Funktion.

Strategische Karte

Die strategische Karte im Kommandopanzer ist eine große Übersichtskarte, die Sie hinein- und herauszoomen können. Die verschiedenen Elemente des Gefechtsfeldes werden dabei mit kleinen Symbolen dargestellt. EGAL WELCHE SEITE SIE SPIELEN, EIGENE EINHEITEN WERDEN IMMER BLAU UND GEGNER IMMER ROT DARGESTELLT.


- Symbol für einen KPz oder einen SPz



- Symbol für eine Artillerieeinheit



- Symbol für eine Hubschrauberbasis

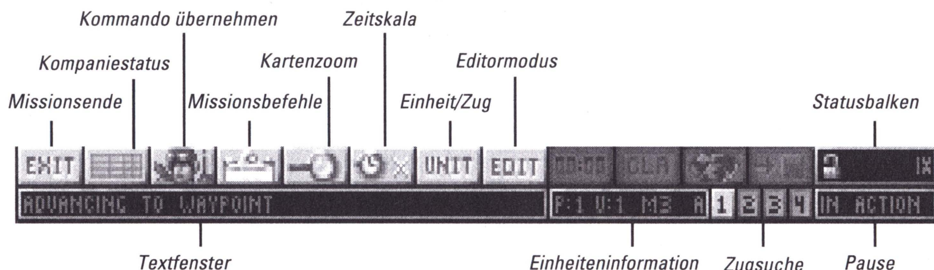

- Symbol für ein bekanntes Minenfeld (im CCV-Modus)


- Symbol für andere gegnerische Ziele

Der Kommandopanzer macht Sie nicht allwissend. Als Kommandeur Ihrer Truppen sollten Sie immer daran denken, daß alle Daten der Karten nur auf Aufklärungsarbeit basieren. Die Aktualisierung der Karte erfolgt automatisch, aber die nötigen Informationen erhalten Sie nur durch Ihre Einheiten im Feld.

Sollten Ihre Einheiten keinen Sichtkontakt haben und keine neuen Aufklärungsdaten hereinkommen, um gegnerische Positionen zu bestätigen, werden die Daten irgendwann als veraltet betrachtet und von der Karte gelöscht. Bedauerlicherweise heißt das nicht, daß die Einheiten vernichtet wurden - sie wurden nur 'vergessen'. Es liegt an Ihnen, nachzuhalten gegen wie viele und welche Gegner Sie antreten.

CCV Menü- und Statusbalken



Oben im Bildschirm des Kommandopanzers befindet sich eine Reihe von Symbolen, die zusammen den Menü- und Statusbalken bilden. Von links nach rechts haben diese Symbole folgende Funktionen:

Missionsende

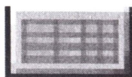


Mit diesem Schalter können Sie den Kommandopanzer verlassen und die Mission oder das Szenario beenden. Daraufhin erscheint ein Fenster, das Sie bittet Ihre Entscheidung zu bestätigen. Klicken Sie auf *YES (Ja), um die Mission abzubrechen oder auf *NO (Nein), um weiterzuspielen. Bei Beendigung der Mission erhalten Sie einen Überblick über die Missionsstatistiken. Danach gelangen Sie zum Hauptmenü zurück.

Hinweis: Ihre Fortschritte werden während einer Mission nicht automatisch gespeichert. Im Szenariomodus wird nach jedem erfolgreichen Gefecht gespeichert. Dadurch können Sie jederzeit ein bereits begonnenes Szenario fortsetzen.

Über die Tastatur können Sie die Mission mit der Kombination **[ALT Q]** beenden.

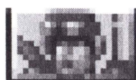
Kompaniestatus



Dieses Symbol bringt Sie zur Kompanieübersicht. Hier können Sie sich Ihre Zugführer ansehen, Bewaffnung überprüfen, Formationen festlegen, Bewegungen bestimmen und einige andere Verhaltensweisen der Einheiten beeinflussen.

Klicken Sie auf das Symbol für den Kompaniestatus, um in die Kompanieübersicht zu gelangen. Klicken Sie erneut auf dieses Symbol, kommen Sie zum Kommandopanzer zurück.

Kommando übernehmen



Klicken Sie auf dieses Symbol, kommen Sie direkt in den KPz oder SPz, der zur Zeit auf der strategischen Karte angewählt ist.

Über die Tastur können Sie mit der Leertaste das Kommando über einen Panzer übernehmen.

Missionsbefehle



Wenn Sie die aktuellen Befehle für diese Mission nachlesen wollen, können Sie dieses Symbol anklicken. Sie gelangen dann in die Übersicht der Missionsbefehle.

Mit der Tastatur können Sie diese Funktion über **[ALT B]** aufrufen.

Kartenzoom



Dieses Symbol läßt Sie die Karte vergrößern oder verkleinern. In der linken unteren Ecke der Karte können Sie die derzeitige Skala ablesen. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf, wird die Karte vergrößert, mit dem rechten verkleinert. Es gibt drei verschiedene Vergrößerungsstufen. Auf der Tastatur wird mit **PLUS** vergrößert und mit **MINUS** verkleinert.

Zeitskala 

Dieses Symbol gibt an, mit welcher Geschwindigkeit die Zeit in der Simulation abläuft. '1x' bedeutet dabei 'Echtzeit'. Freizeit-Kommandeure, die den Ausgang ihrer genialen Strategie nicht abwarten können, haben hierbei die Möglichkeit, die Zeit bis auf das Achtfache zu beschleunigen und dann auf der strategischen Karte den Ablauf zu beobachten.

Klicken Sie mit dem linken Mausknopf, wird die Zeit beschleunigt, mit dem rechten wieder verlangsamt.

Auf der Tastatur erreichen Sie mit **[ALT]** und **PLUS** (schneller) oder **[ALT]** und **MINUS** (langsamer) denselben Effekt.

Die unterschiedlichen Spielgeschwindigkeiten hängen stark von Ihrem System ab. Außerdem wird die Zeit auf '1x' zurückgesetzt, wenn Sie das Kommando eines Fahrzeugs übernehmen oder ein Schuß abgefeuert wird.

Einheit/Zug





Dieses Symbol schaltet zwischen dem Einheiten(UNIT)-Modus, in dem alle Einheiten zu sehen sind, und dem Zug(PLATOON)-Modus um, bei dem nur der Zugführer angezeigt wird.

*Dieses Symbol ist eine Art Kippschalter. Es steht auf *PL, wenn der Zug-Modus aktiv ist und auf *UNIT, wenn der Schalter auf Einheiten-Modus gestellt wurde.*

Somit können Sie im Einheiten-Modus alle Ihre Fahrzeuge sehen, während Sie im Zug-Modus nur den Zugführer sehen.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf das Zug/Einheit-Symbol, um zwischen den beiden Modi hin- und herzuschalten.

Tastaturkommando: Mit **[ALT P]** können Sie die beiden Modi umschalten.

Editor-Modus



Mit diesem Symbol schalten Sie zwischen CCV- und Editor-Modus um. Im CCV-Modus befinden Sie sich, wenn Sie eine Mission spielen. Im Editor-Modus haben Sie Zugriff auf die speziellen Funktionen, die nur im Editor zu finden zu sind (*Weitere Informationen dazu finden Sie ab Seite 64*). Wurde die Mission 'gesperrt', wird Ihnen der Zugang zum Editor verweigert.

Da das Wissen über die Positionen des Gegners ein Gefecht entscheidend beeinflussen kann, sind viele Missionen 'gesperrt', so daß sich kein Spieler einen unfairen Vorteil schaffen kann.

Weitere Hinweise zum Editieren von Missionen finden Sie ab Seite 64.

Tastaturkommando: Mit **[ALT E]** schalten Sie zwischen CCV und Editor um.

Statusbalken



Rechts außen finden Sie im Menübalken den Statusbalken. Das Schloß informiert Sie darüber, ob diese Mission gesperrt ist. Weiterhin können Sie selbst eine Mission durch Anklicken des Schlosses sperren oder wieder freigeben. Wenn Sie sich im Editor befinden, können Sie eine Mission als gesperrt speichern.

Wenn eine Mission als gesperrt gespeichert ist, kann sie nicht wieder freigegeben werden.

Die Zahl auf der rechten Seite des Statusbalkens gibt den Faktor an, mit dem die Simulation gerade abläuft. Die Zahlen reichen von 1 bis 8 (Siehe Abschnitt über die Zeitskala).

Unter den Symbolen für die strategische Karte befinden sich drei Statusanzeigen, die sowohl im CCV- als auch im Editor-Modus nützlich sind.

Textfenster

ADVANCING TO WAYPOINT

Links unter dem Menübalken befindet sich das Textfenster. Hier erhalten Sie Informationen zur angewählten Einheit, aber auch andere wichtige Nachrichten.

Einheiteninformation

P:1 U:1 M3 A

Das Feld zur Einheiteninformation dient der schnellen Übersicht über die angewählte Einheit. Dort finden Sie Zug- **(P)** und Einheitenummer **(U)**, Fahrzeugart und den Kontrollstatus (**A** für Automatik und **U** für manuell).

Zugsuche

1 2 3 4

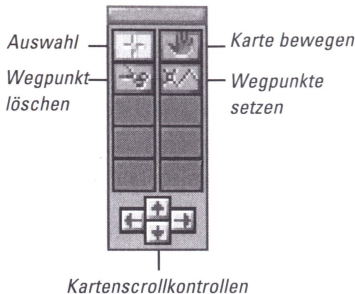
Wenn Sie hier eine Nummer anklicken, wird die Karte um den Kommandanten des angewählten Zugs zentriert. Die erleuchteten Zahlen geben dabei die Zahl der verfügbaren Züge an.

Pausenanzeige

IN ACTION

Wenn in diesem Feld IN ACTION steht, läuft die Simulation normal ab. Steht dort PAUSE oder EDIT, haben Sie die Pause aktiviert oder befinden sich im Editor-Modus. In beiden Fällen wird die Simulation angehalten.

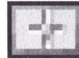
Der bewegliche „Werkzeugkasten" (CCV-Modus)



Der Werkzeugkasten bietet eine Reihe Funktionen für die Arbeit mit der strategischen Karte. Er kann auf der gesamten strategischen Karte an eine passende Stelle verschoben werden. Wenn Sie den Werkzeugkasten bewegen wollen, klicken Sie einfach auf die obere Zeile und ziehen ihn dorthin, wo Sie ihn haben wollen und lassen dann die Maustaste los.

(Auf den Seiten 72-73 finden Sie Hinweise zu den Funktionen des Werkzeugkastens, die nur im Editor-Modus zur Verfügung stehen.)
Im **CCV-Modus** stehen folgende Funktionen zur Verfügung.

Anwahl

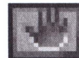


Mit dieser Funktion können Sie Ihre Einheiten und andere Elemente auf der Karte auswählen.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf das Auswahlsymbol und suchen Sie dann die Einheit aus, die Sie auswählen wollen.

Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste [U] und benutzen Sie dann die Maus zur Auswahl.

Karte bewegen



Das handförmige Symbol zur Kartenbewegung gibt Ihnen die Möglichkeit, die Karte zu verschieben und so den Ausschnitt zu betrachten, der Ihnen interessant erscheint.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf das Symbol im Werkzeugkasten und klicken Sie dann mit dem linken Mausknopf auf die Karte und halten Sie ihn gedrückt. So lange Sie den Mausknopf gedrückt halten, können Sie die Karte mit der Maus in jede Richtung verschieben. Wenn Sie den gewünschten Kartenausschnitt erreicht haben, können Sie den Mausknopf loslassen.

Tastaturkommando: Drücken Sie die Taste **[H]** und benutzen Sie dann wie oben beschrieben die Maus.

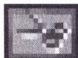
Wegpunkte setzen



Unter automatischer Kontrolle folgen die Zugführer einem Weg, der durch die Wegpunkte festgelegt wird. Bei manueller Kontrolle zeigt ein rotes Dreieck die Richtung zum nächsten Wegpunkt an. In den meisten Missionen werden Ihnen Pfade auffallen, die grüne Punkte verbinden. Diese grünen Punkte markieren die Wegpunkte.

Wenn Sie die Funktion 'Wegpunkte setzen' anwählen, können Sie Wegpunkte setzen, indem Sie auf den neuen Zielpunkt klicken. Damit wird der Weg automatisch bis zum neuen Wegpunkt verlängert. Der Zugführer wird im Automatik-Modus versuchen, diesen Punkt zu erreichen. Im manuellen Modus erscheint dieser neue Wegpunkt zu gegebener Zeit im Kompaß des Fahrzeugs.

Wegpunkte löschen



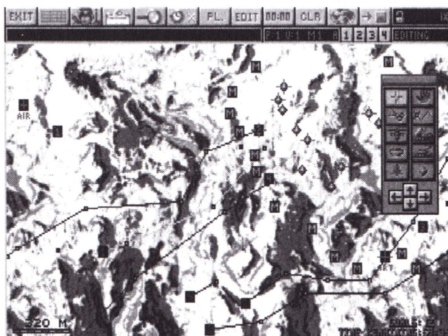
Sie können die Wege Ihrer Fahrzeuge ändern, indem Sie mit dieser Funktion einzelne Wegpunkte löschen. Klicken Sie mit Links auf einen Punkt, wird er gelöscht, wenn Sie mit Rechts klicken, werden alle Wegpunkte gelöscht.

Sie können mit dieser Funktion und dem Setzen neuer Wegpunkte andere Wege für Ihre Fahrzeuge bestimmen und Bewegungen neu koordinieren. Wenn Sie eine Weile mit diesen Funktionen experimentiert haben, werden Sie das richtige Gefühl dafür entwickeln. Es sind zwei wichtige Funktionen, die einen Sieg extrem vereinfachen können.

Sie können die einzelnen Züge koordinieren, indem Sie zwischen Fahrzeugsicht und CCV-Karte hin- und herschalten. Dirigieren Sie Fahrzeuge um, indem Sie Wegpunkte löschen und neue setzen. Es ist leichter als es sich anhört.

Betrachten Sie zu Beginn einer Mission die Lage vom Kommandopanzer aus. Sie werden unter Umständen feststellen, daß einige Wege durch Minenfelder oder direkt an Gegnern vorbei führen. Setzen Sie gegebenenfalls neue Wege ein.

Im Editor-Modus können Sie mit der Löschfunktion auch Panzer, Ziel, Artillerie, Bäume und Minenfelder löschen.



Editor-Modus: Einführung

Der Editor-Modus bietet viele erweiterte Möglichkeiten, mit denen der Benutzer entweder bereits existierende, nicht gesperrte, Missionen bearbeiten oder neue Missionen erstellen kann.

Um den Editor-Modus verwenden zu können, müssen Sie auf der strategischen Karte des CCV arbeiten. Sie gelangen in den Editor-Modus, indem Sie entweder auf den Edit-Schalter in der CCV-Menüleiste klicken, nachdem Sie eine ungesperrte Mission geladen haben, oder indem Sie ein beliebiges Gefecht aus dem Szenario- oder Missionmenu laden und dann **[ALT N]** drücken, um eine neue Mission zu erstellen.

Anmerkung: Im Editor-Modus benutzen Sie den CCV-Bildschirm, zusammen mit einer Auswahl weiterer Werkzeuge, mit denen Sie Ihre eigenen Missionen erstellen können. Die Missionserstellung und der Gebrauch der dazugehörigen Werkzeuge wird im Kapitel 'Editor-Modus-Erweiterte Möglichkeiten' beschrieben.

Einige grundlegende Merkmale unterscheiden den **Editor-Modus** vom **CCV-Modus**:

1. Sie können gegnerische Fahrzeuge, zusammen mit ihren Bewegungsrouten und Schlachtstrategien plazieren und bearbeiten.

2. Sie haben die Möglichkeit, Ziele anzugeben, Luftunterstützung, Artillerie und sogar verschiedene Baumarten zu plazieren.

3. Sie können aus verschiedenen Geländetypen auswählen und entscheiden, ob das Gefecht am Tage, während der Dämmerung oder in der Nacht stattfinden soll.

GEFECHTE ERSTELLEN UND MODIFIZIEREN

In **ARMORED FIST** erhält der Spieler die totale Kontrolle über die Missionserstellung. Mit dem eingebauten Editor können Sie alles, vom kleinen Szenario bis hin zum ausgedehnten Gefecht, erstellen.

Ihr eigenes Gefecht erstellen:

Sie gelangen in ein Gefecht durch die Missions- oder Szenariosauswahl des Hauptmenüs. Wählen Sie dann sofort durch Druck auf die **[Esc]**-Taste den CCV an.

Aus dem Kommandopanzer heraus drücken Sie **[ALT N]**. Dies wird die Einheiten von der Karte verschwinden lassen und den Editor-Modus aktivieren.

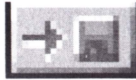
Nachdem Sie die vorherige Mission gelöscht haben, drücken Sie auf die EDIT-Taste. Damit werden die gesamten Editierfunktionen verfügbar.

Anmerkung: Detailliertere Informatonen erhalten Sie unter 'Editor-Modus-Erweiterte Möglichkeiten'.

Editierfunktionen

Verwenden Sie die Editierfunktionen des verschiebbaren Werkzeugkastens und der Menüleiste, um ein Gefecht zu erstellen.

Nachdem Sie alle verbündeten und gegnerischen Einheiten plaziert haben, wählen Sie den Kompanie-Status an, indem Sie die **[TAB]**-Taste drücken, oder die Option für Kompaniestatus in der CCV-Menüleiste drücken. Sie können nun die Attribute für die Züge Ihrer Seite bestimmen. Weitere Einzelheiten entnehmen Sie dem Abschnitt 'Kompaniestatus' auf Seite 79. Um die Attribute der Züge der anderen Seite zu bestimmen, drücken Sie **[CTRL S]**. Sie werden einen Piepton hören und die Attribute der Züge der anderen Seite sehen können. Bestimmen Sie diese nach Ihren Wünschen und verlassen die Kompaniestatus-Übersicht. Versichern Sie sich, daß Sie sich im Editor-Modus und dem Einheiten-Status-Bildschirm befinden, bevor Sie **[CTRL S]** drücken.



Sie können nun Ihr neues Gefecht mit der Missionssicherung in der Editor-Menüleiste speichern. Das Gefecht kann jetzt aus der Gefechtsauswahl im Hauptmenü ausgewählt werden.

Bereits existierende Gefechte modifizieren:

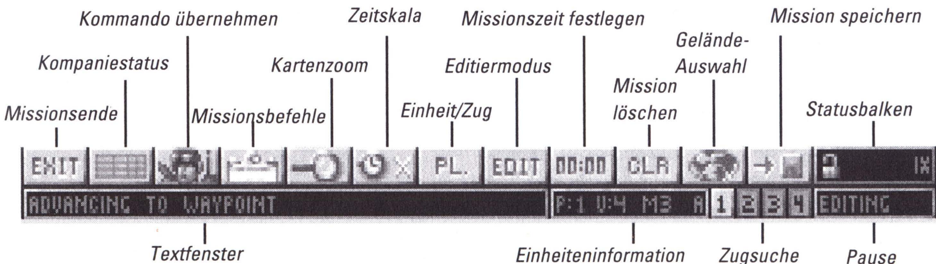


Wählen Sie eine Mission in der Szenario- oder Missionssauswahl des Hauptmenüs an. Wählen Sie dann sofort den CCV, indem Sie die **[Esc]**-Taste drücken. Das Gefecht muß entsichert werden, um Ihnen zu ermöglichen das jeweilige Gefecht zu bearbeiten. Überprüfen Sie die CCV-Statusleiste, um sicher zu sein, daß das Sicherungs-Icon (das Schloß-Symbol rechts oben) geöffnet ist. Ist das Schloß-Symbol geschlossen, ist das Gefecht nicht zur Bearbeitung freigegeben.

Anmerkung: Sie können die Mission vor dem Abspeichern sperren, indem Sie auf das Sicherungs-Icon klicken. Nachdem Sie ein gesperrtes Gefecht gesichert haben, werden Sie jedoch nicht mehr in der Lage sein, dieses Gefecht nochmals zu editieren.

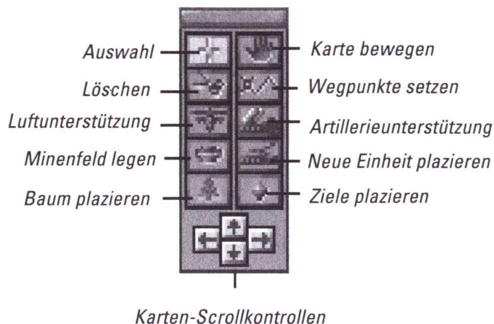


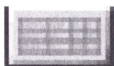
Klicken Sie auf die EDIT-Taste. Damit werden alle Editierfunktionen verfügbar.



Verwenden Sie die Editierwerkzeuge, um ein Gefecht zu entwerfen.

Nachdem Sie alle verbündeten und gegnerischen Einheiten plaziert haben, wählen Sie die Kompaniestatus-Übersicht, indem Sie die **[TAB]**-Taste drücken.
Sie können nun die Attribute für Ihre Seite festlegen.





Option Kompaniestatus

Um die Attribute der Züge der anderen Seite zu bestimmen, drücken Sie **[CTRL S]**. Sie werden einen Piepton hören und die Zugattribute der anderen Seite sehen können. Bestimmen Sie diese nach Ihren Wünschen und verlassen den Kompaniestatus-Schirm. Versichern Sie sich, daß Sie sich im Editor-Modus und der Kompaniestatus-Übersicht befinden, bevor Sie **[CTRL S]** drücken.



Option Mission sichern

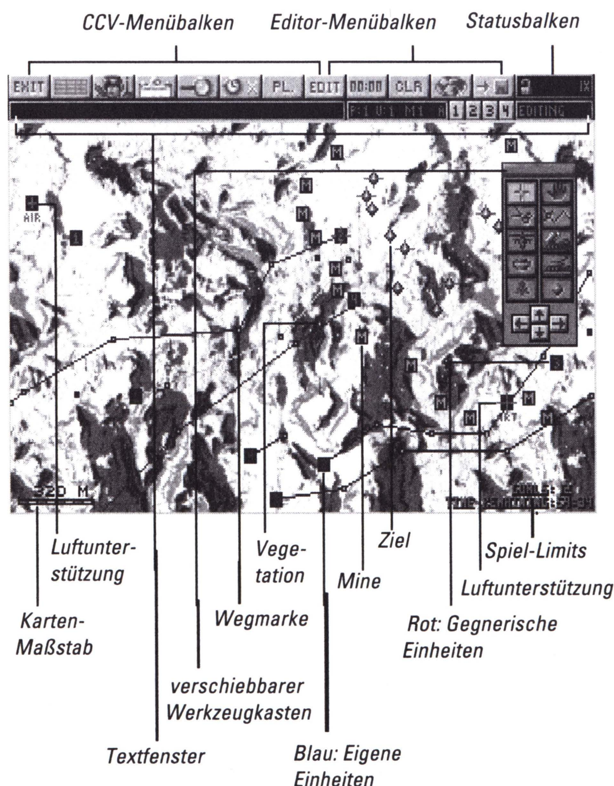
Sie können nun Ihr neues Gefecht durch die Missionssicherungs-Einrichtung in der Editier-Menüleiste speichern. Das Gefecht kann danach aus der Missionsauswahl des Hauptmenüs aufgerufen werden.

Anmerkung: Sie können Ihre Mission vor dem Speichern sperren, indem Sie auf das Sicherungs-Icon klicken.

Editor-Modus-
Erweiterte Möglichkeiten

Mit den erweiterten Editiermöglichkeiten können Sie der Kommandeur sein, eine unbegrenzte Anzahl Szenarien durchspielen und diese mit Ihren Freunden austauschen. Es liegt bei Ihnen, zu entscheiden, wo Sie die einzelnen Gefechtsfeld-Elemente plazieren und dann das Gefecht in Gang zu setzen. Wenn Sie Ihre ersten Gefechte erstellen, ist es ratsam mit einer kleinen Anzahl von Elementen zu beginnen und zu experimentieren. Mit den umfangreichen Werkzeugen zu experimentieren und mit kleineren Szenarien zu spielen, wird Sie mit den Feinheiten der Gefechtserstellung vertraut machen.

Den Editier Modus starten



Zuerst begeben Sie sich zum CCV, indem Sie entweder über die Missions- oder die Szenarioauswahl im Hauptmenü ein Gefecht anwählen. Nachdem Sie in einem Fahrzeug sind, drücken Sie **[Esc]**. Dadurch gelangen Sie in den CCV, während das Spiel weiterläuft. Drücken Sie **[F1]**, um das Spiel anzuhalten.

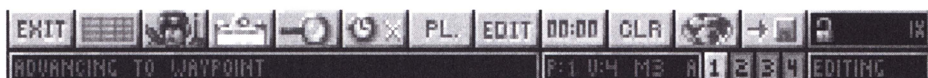


Abhängig davon, ob Sie eine neue Mission erstellen oder eine bereits existierende modifizieren möchten, sollten Sie folgendes machen:

- **Um eine neue Mission zu erstellen:** Sie sollten die existierende Mission durch **[ALT N]** löschen.

- **Um eine existierende Mission zu modifizieren:** Das ausgewählte Gefecht muß entriegelt sein. Wenn das Sicherungs-Icon in der Statusleiste in der geöffneten Position ist, ist das Gefecht entriegelt. Nun können Sie in den Editor-Modus gelangen. Klicken Sie auf das Editorsymbol oder drücken Sie [ALT E]. Das Spiel wird angehalten und Sie werden alle Gefechts-Parameter bearbeiten können.

Anmerkung: Sie können immer eine neue Mission durch Drücken der Tastenkombination [ALT N] beginnen. Dies wird alle Gegenstände, außer dem momentanen Gelände, löschen.





Editier-Icon

Das Editier-Icon schaltet zwischen dem CCV-Modus und dem Editor-Modus um. Der CCV-Modus ist eine weitere Art, ein fortlaufendes Gefecht anschauen und manipulieren zu können. Mit dem Editor-Modus erreichen Sie die editor-spezifischen Funktionen des CCV. Falls das Gefecht 'gesperrt' ist, wird Ihnen, während die momentane Mission geladen ist, der Zugriff zum Editor-Modus verweigert.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf das Editier-Icon, um zwischen dem CCV- und dem Editor-Modus umzuschalten.

Tastaturkommando: Drücken Sie die Tastenkombination **[ALT E]**, um zwischen dem Editor- und dem CCV-Modus umzuschalten.

Missionszeit festlegen



Schalter für Zeitlimit

Mit dieser Dialogbox setzen Sie ein Zeitlimit (oder auch keines) für eine bearbeitete Mission. Ist ein Zeitlimit gesetzt, so muß das Gefecht beendet sein, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Gefecht löschen



Löschtaste

Wenn Sie ein Gefecht noch einmal ganz neu anfangen wollen, benutzen Sie die Lösche-Mission (**CLR**)-Taste. Das Löschen einer Mission wird nur die gewählten Gefechtselemente und die Geländegegebenheiten löschen, es wird nicht das Gelände selbst löschen.



Ein Druck auf die **CLR**-Taste bewirkt, daß einige oder alle Einheiten oder Gegebenheiten der momentanen Karte gelöscht werden. Eine Dialogbox wird erscheinen, in der Sie gefragt werden, welche Elemente Sie löschen möchten. Wenn Sie fortfahren, wird das Gelände, zusammen mit den nicht gelöschten Elementen auf der Karte belassen.

Mauskontrolle: Klicken Sie auf die Lösche-Mission (**CLR**)-Taste, um die Dialogbox zu öffnen, in der Sie gefragt werden, welche Elemente Sie löschen möchten. Klicken Sie dann auf die gewünschte Option.

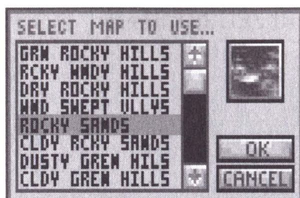
Tastaturkommando: Drücken Sie **[ALT C].**

Wahl des Geländes



Geländeschalter

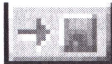
Eine Ihrer ersten Entscheidungen während der Erstellung eines Gefechtes wird sein, in welchem Gelände dieses Gefecht stattfinden wird. Wählen Sie das Gelände mit dem Geländeauswahl-Werkzeug, das sich in der Editor-Menüleiste im oberen Bereich des Bildschirms befindet.



Durch Druck auf den Geländeschalter können Sie aus den verschiedenen, in **ARMORED FIST** integrierten Topographien auswählen. Klicken Sie auf das Kartensymbol. Eine Dialogbox wird erscheinen und eine Auswahl möglicher Karten präsentieren, auf denen Ihre Mission basieren kann. In dieser Dialogbox verwenden Sie die Laufschalter, um die Karte zu finden, die sie interessiert. Sie können dann die gewünschte Karte anklicken. Wenn Sie die gewünschte Karte ausgewählt haben, klicken Sie auf OK, um sie zu laden. Mit dem Schalter in der rechten, oberen Ecke der Dialogbox können Sie die Tageszeit bestimmen: Tag, Nacht oder Dämmerung.

Tastaturkommando: Drücken Sie [ALT M], um die Dialog-Box zu öffnen, die Ihnen erlaubt die verschiedenen Geländekarten auszuwählen, auf denen Sie Ihre Mission aufbauen.

Gefecht sichern



Gefecht sichern Schalter

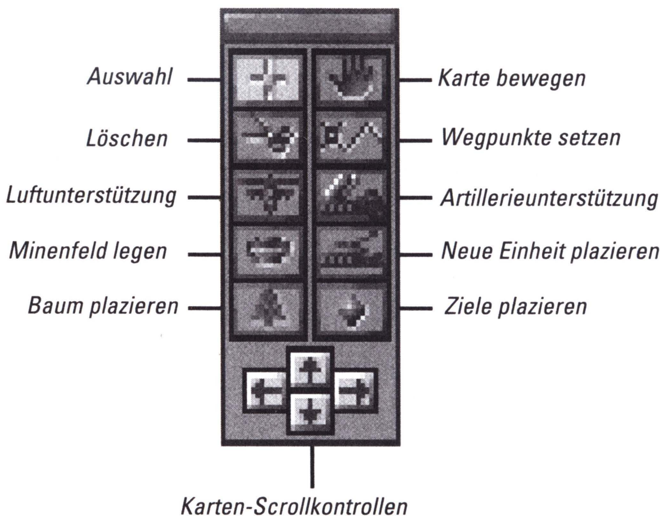
Der Gefecht-sichern-Schalter öffnet eine Dialogbox, mit der Sie Ihr gegenwärtiges Gefecht abspeichern können. Nachdem Sie ein Gefecht gespeichert haben, kann es wie jedes andere Gefecht aus dem Missionsmenü heraus gespielt werden.

Anmerkung: Zwischendurch (und wenn Sie Ihr Gefecht fertiggestellt haben) können Sie Ihre Arbeit speichern, indem Sie den Gefecht-sichern-Schalter verwenden.

Klicken Sie auf den Gefecht-sichern-Schalter und eine Dialogbox wird erscheinen. Geben Sie den Namen des Gefechts im Namensfeld ein und klicken auf Sie auf SAVE, um Ihre Mission zu speichern. Klicken Sie auf CANCEL, um den Vorgang abzubrechen.

Tastatur-Kommando: Drücken Sie **[ALT W]**, um die Gefecht-speichern-Dialogbox zu öffnen.

EDITOR MODUS: VERSCHIEBBARER WERKZEUGKASTEN



Der verschiebbare Werkzeugkasten verfügt im CCV-Modus nur über begrenzte Funktionen. Im Editor-Modus jedoch werden sechs neue Werkzeuge, zusammen mit neuen Funktionen der bereits bestehenden Werkzeuge verfügbar. Die meisten Werkzeuge, die Sie für die Erstellung eines Gefechtsszenarios benötigen werden, können im verschiebbaren Werkzeugkasten und der Editor-Menüleiste gefunden werden.

Der Werkzeugkasten kann innerhalb der strategischen Karte aufgenommen und an jede gewünschte Stelle bewegt werden. Um ihn zu bewegen, klicken Sie auf die Leiste, die sich oben an dem Werkzeugkasten befindet, halten die Maustaste gedrückt und ziehen den Kasten zur gewünschten Stelle.

Zusätzlich zu den, bereits vorher beschriebenen Werkzeugen, enthält der verschiebbare Werkzeugkasten im Editor-Modus folgende weitere Funktionen und Werkzeuge:

Missionsziel auswählen



Mission wählen-Schalter

Im Editor-Modus verfügt das Auswahl-Werkzeug über eine weitere Funktion. Einmal in der normalen Weise ausgewählt, können Sie auf jedes Fahrzeug, jede Artilleriebasis oder jedes Ziel mit **[CTRL/Strg]** klicken und diese als Missionsziel festlegen. Missionsziele müssen zerstört werden, um die Mission erfolgreich beenden zu können

An einem blinkendem Kreuz über einem Objekt können Sie erkennen, ob Sie dieses Objekt als Ziel festgelegt haben. Missionsziele tauchen auch als blinkende Punkte in der taktischen Einheitenkarte und dem Bedrohungs-Anzeiger während des Spiels auf. Wenn Sie auf ein Objekt mit [CTRL/Strg] klicken, das bereits ein Missionsziel ist, wird dieses Objekt nicht länger als Ziel dargestellt.

Anmerkung: Um mit [CTRL/Strg] etwas anzuklicken, halten Sie die [CTRL/Strg]-Taste gedrückt, während Sie mit der linken Maustaste klicken.

(gegnerische) Wegmarken setzen



Wegmarken - setzen Schalter

Anmerkung: Sie müssen wenigstens ein Missionsziel festlegen, um eine gewinnbare Mission zu haben.

Im Editor-Modus arbeitet der Wegmarken-setzen-Schalter genau wie im CCV-Modus, nun jedoch können Sie auch Wegmarken für den Gegner setzen.

Klicken Sie auf die gewünschte Einheit des Zugführers mit dem Auswahl-Werkzeug. Dann klicken Sie auf das Wegmarken-setzen-Werkzeug und legen die Routen, wie es im Abschnitt über das Setzen der Wegmarken beschrieben wurde, fest.

Ausschneiden/Löschen (Editor-Modus)



Ausschneide-Schalter

Im Editor-Modus können Sie nicht nur Ihre Wegmarken ausschneiden, sondern auch die der Gegner. Jetzt ist es auch möglich, ein beliebiges Fahrzeug, Ziel, Artilleriebasis, Baum oder Minenfeld auszuschneiden.

Das Ausschneide-Werkzeug wird jedes Element, das sich in der Nähe des Mausklicks befindet, ausschneiden. Wenn sich mehrere ausschneidbare Elemente nahe beieinander befinden, ist es angebracht die Karte soweit wie möglich zu vergrößern, um ein versehentliches Ausschneiden zu vermeiden.

Flugfeld-Plazierung  *Flugfeld-Plazierungs-Schalter*

Benutzen Sie das Symbol für die Flugfeld-Plazierung, um Operationsbasen für Apache oder Hind Panzerabwehrhubschrauber zu setzen. Sie können Luftunterstützung von jedem Fahrzeug aus anfordern. Jede Seite kann nur ein Flugfeld pro Gefecht haben. Die Plazierung kann das Ergebnis eines Gefechtes beeinflussen, da die Reaktionszeit von Lufteinheiten auf die angeforderten Koordinaten verschieden sein wird. Beachten Sie, daß der Flugfeld-Plazierung-Schalter das westliche oder östliche Flugfeld BEWEGT. Es wird kein neues erstellt!

Mauskontrolle: Für die Positionierung westlicher Flugfelder klicken Sie auf den Flugfeld-Plazierungs-Schalter, um ihn anzuwählen und dann auf die Karte, um das Flugfeld zu positionieren. Für die Positionierung östlicher Flugfelder klicken Sie auf den Flugfeld-Plazierungs-Schalter, um ihn anzuwählen, und dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, um das Flugfeld zu positionieren.

Tastaturkommandos: Drücken Sie **[C]**, um das Werkzeug zu aktivieren, und benutzen dann die Maus wie oben beschrieben.

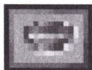
Artillerie-Plazierung  *Artillerie-Plazierungs-Schalter*

Damit positionieren Sie eine MRLS und Anti-Panzer-Artillerieeinheit auf dem Gefechtsfeld. Jeder Seite werden bis zu drei Artilleriebasen pro Gefecht gestattet.

Mauskontrolle: Für die Plazierung verbündeter Artillerie klicken Sie auf das Artillerie-Plazierungswerkzeug, um es zu aktivieren und dann auf die Karte, um die Basen

zu setzen. Zur Plazierung gegnerischer Artillerie, klicken Sie auf das Artillerie-Plazierungswerkzeug zur Aktivierung, und dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte, um die Basen zu setzen.

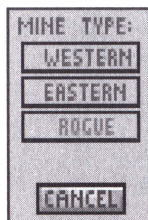
Tastaturkommando: Drücken Sie **[C]** zur Aktivierung des Werkzeugs und verwenden dann die Maus wie oben beschrieben.

Minenfeld plazieren  *Minenfeld Plazierungs-Schalter*

Damit können Sie Minenfelder auf der Karte legen. Obwohl Minenschäden selten einen KPz oder SPz ausschalten, werden zumindest die Ketten beschädigt. Dies wird gewöhnlich einiges an Reparaturzeit kosten.

Anmerkung: Die Reparatur von Kettengliedern geschieht automatisch, beansprucht jedoch eine gewisse Zeit.

Klicken Sie auf den Schalter für die Plazierung eines Minenfeldes, um dieses Werkzeug anzuwählen und klicken dann auf das Gelände in der strategischen Karte, in dem Sie das Minenfeld legen möchten. Klicken Sie rechts auf den Minenfeld Plazierungs-Schalter, um den Minentyp zu wählen, den Sie in der Minen-Dialogbox auswählen können.



Minen-Dialogbox

Es gibt drei Arten von Minen:

Minentyp	*Beschreibung*
Enemy (Gegner)	Sie können sie auf Ihrer Karte nicht sehen, aber sie werden explodieren, wenn Sie darüber fahren.
Friendly (Eigene)	Sie können sie sehen, und sie werden Ihrer Seite nicht schaden.

Minen sind tödlich und können sehr frustrierend sein, insbesondere wenn Sie sie nicht sehen können! Wenn Sie Ihre eigenen Missionen erstellen, sollten Sie sich überlegen nur eigene oder unintelligente Minen zu verwenden.

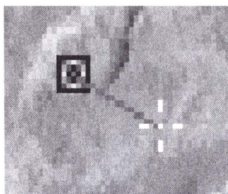
Rogue (Unintelligent) Sie können sie sehen und sie fügen beiden Seiten Schaden zu.

Tastaturkommando: Drücken Sie **[M]**, um das Werkzeug zu aktivieren und verwenden die Maus wie oben beschrieben.

Fahrzeug Plazierung  *Fahrzeug-Plazierungs-Schalter*

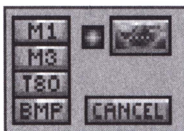
Mit diesem Werkzeug können Sie neue Einheiten auf der strategischen Karte positionieren. Merken Sie sich den Ort, den Typ und die Seite der Einheit, bevor Sie dieses Werkzeug anwählen.

Anmerkung: Denken Sie daran, daß M1 und M3 Einheiten für die westliche Seite sind, und T-80 und BMP-Einheiten für die östliche sind.



Klicken Sie auf das Fahrzeug-Plazierungs-Werkzeug und dann auf den Kartenpunkt, an dem Sie die Einheit plazieren möchten. Wenn Sie die neue Einheit auf die Karte setzen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie sie von der Einheit weg. Eine Linie wird erscheinen, die sich von der Einheit in diese Richtung zieht. Wenn die Linie in die Richtung zeigt, in die die Einheit ausgerichtet werden soll, lassen Sie die Maustaste los.

Anmerkung: Nachdem Sie ein Fahrzeug positioniert haben, wollen Sie vielleicht auch Wegmarken mit dem Wegmarken-setzen-Werkzeug bestimmen.



Dialogbox für neue Fahrzeuge

Anmerkung: Wenn Sie Fahrzeuge plazieren, können Sie sie in hochdefensive, eingegrabene Positionen setzen, indem Sie vorher auf das Kästchen in der oberen rechten Ecke der Dialogbox klicken.

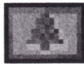
Wenn Sie die Taste loslassen wird eine kleine Dialogbox erscheinen, die eine Auswahl an Fahrzeugtypen anbietet und anzeigt, ob das Fahrzeug eingegraben sein soll oder nicht. Wählen Sie nun mit dem Zeiger aus, und das Fahrzeug wird plaziert. Sollten die Schalter abgedunkelt und nicht anwählbar sein, bedeutet das, daß diese Seite voll ist und keine weiteren Einheiten plaziert werden können.

Anmerkung: Eingegrabene Fahrzeuge sind schwerer zu treffen, aber dieser Vorteil geht verloren, wenn das Fahrzeug aus seiner eingegrabenen Position herausfährt.

Anmerkung: Ein eingegrabenes Fahrzeug wird nicht seinem Zugführer folgen, bevor Sie es nicht manuell aus dem Loch herausfahren.

Tastaturkommando: Drücken Sie [N], um das Werkzeug zu aktivieren und verwenden dann die Maus wie oben beschrieben.

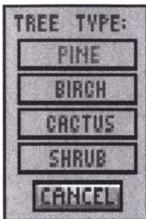
Bäume aufstellen



Bäume-aufstellen-Schalter

Mit diesem Werkzeug können Sie die Geländeeigenschaften mit Bäumen, Kakteen und Büschen erweitern.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Bäume-aufstellen-Symbol, um das Werkzeug auszuwählen. Eine Dialogbox wird erscheinen, und Sie können die gewählte Vegetation aus einer kleinen Liste auswählen. Klicken Sie dann auf die Baumart, die Sie pflanzen möchten.

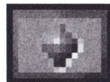


Baumart-Dialogbox

Tastaturkommando: Drücken Sie **[T]**, um das Werkzeug zu aktivieren und benutzen dann die Maus wie oben beschrieben.

Achtung! Wenn Sie zu viele Bäume plazieren, kann die Simulation verlangsamt werden.

Ziel plazieren



Ziel-plazieren-Schalter

Mit diesem Werkzeug können Sie verschiedene Gefechtsfeld-Ziele aufstellen, die etwas Abwechslung in Ihr Szenario bringen können. Sie können ebenfalls als Missionsziele bestimmt werden.

Kommando mit der Maus: Klicken Sie rechts auf das Ziel-plazieren-Icon, um das Werkzeug auszuwählen. Eine Dialogbox wird erscheinen, in der Sie den Zieltyp aus einer kurzen Liste wählen können.

Klicken Sie auf das gewünschte Ziel und dann auf die topographische Stelle der strategischen Karte, auf der Sie Ihr Ziel plazieren möchten.



Zielauswahl-Dialogbox

Tastaturkommando: Drücken Sie **[T]**, um das Werkzeug zu aktivieren und verwenden dann die Maus wie oben beschrieben.

Kompaniestatus

Zugführer
Befehle
Fahrzeugart
Schaden
Treibstoff
Formation
Züge

EXIT UNIT EDIT

I CMDR:STANDARD ADV:ADV TO CONTACT FORM:COLUMN SPEED:MAX

UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
ABRAMS	000%	079%	AUTO	HEAT:15, APDS:25, HEP:20
ABRAMS	000%	081%	AUTO	HEAT:12, APDS:20, HEP:15
BRADLEY	070%	087%	AUTO	TOW:2; HEI:225; AP:75; SAM:2
ABRAMS	006%	086%	AUTO	HEAT:15, APDS:25, HEP:20

II CMDR:STANDARD ADV:ADV TO CONTACT FORM:DIAMOND SPEED:MAX

UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
BRADLEY	000%	087%	AUTO	TOW:2; HEI:204; AP:66; SAM:2
[BRADLEY]	----	----	----	----
[ABRAMS]	----	----	----	----
[ABRAMS]	----	----	----	----

III CMDR:STANDARD ADV:ROAD MARCH FORM:WEDGE SPEED:FAST

UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
BRADLEY	000%	091%	USER	TOW:1; HEI:214; AP:68; SAM:2
ABRAMS	000%	090%	AUTO	HEAT:15, APDS:25, HEP:20
BRADLEY	054%M	093%	AUTO	TOW:2; HEI:225; AP:75; SAM:2
[BRADLEY]	----	----	----	----

IV CMDR: ADV: FORM: SPEED:

UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION

Angewählte Einheit
Kontrollmodus
Bewaffnung
Geschwindigkeit

Die Koordination im Gefechtsfeld bedeutet nicht allein, daß Sie wissen, wo Ihre und die Truppen des Gegners zu finden sind, sondern auch, daß Sie Ihren Einheiten ganz spezielle, individuell abgestimmte Befehle geben. Die Kompaniestatusanzeige gibt Ihnen nicht nur diese Möglichkeit, sondern ermöglicht es Ihnen zusätzlich noch, sich schnell und übersichtlich über den Zustand Ihrer Kompanie, aufgegliedert nach Zügen und einzelnen Einheiten, zu informieren.

Einheiten, die 100% einsatzfähig sind, werden in weißer Schrift dargestellt. Einheiten, die aus irgendeinem Grund nicht mehr voll einsatzfähig oder gar zerstört sind, werden in roter Schrift dargestellt.

Zusätzlich zu den Informationen, die Sie in dieser Übersicht finden, können Sie auch hier Formationen bestimmen, Befehle zum Vorrücken geben, Geschwindigkeiten festsetzen und sogar die Kompetenz Ihrer Zugführer festlegen.

Zugführer (CMDR)



Hier können Sie sich zwischen vier Möglichkeiten entscheiden. **Experienced (Erfahren), Standard, Rookie (Anfänger)** und **No Action (Keine Initiative)** stehen zur Auswahl. Diese Einstellung beeinflußt, wie sich Ihre Teileinheitenführer im Gefecht verhalten.
Durch Ihre Auswahl für diese Option wird die Effektivität Ihrer Einheiten stark beeinflußt. Ein Anfänger wird z. B. die Zielerfassung nicht so gut bedienen wie ein erfahrener Kommandant. Ein Schützenpanzer, der von einem erfahrenen Zugführer kommandiert wird, arbeitet effektiver gegen Luftziele.
Prinzipiell ist ein erfahrener Kommandant auch risikofreudiger. Er wird eher ein Fahrzeug seines Zuges ausscheren lassen, um einen Gegner zu jagen, als ein Anfänger, der versucht seinen Zug so eng wie möglich zusammenzuhalten.

Die Einstellung No Action ist ein guter Weg, eine Einheit in Warte- oder Reservestellung zu setzen, da sie absolut nichts unternimmt. Es handelt sich allerdings auch um einen guten Weg, dem Gegner Material für Schießübungen zu bieten.

Mauskontrolle: Klicken Sie so lange auf das Feld mit der Beschriftung CMDR, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Befehle (ADV)



Hiermit geben Sie Ihren Zügen die grundsätzlichen Marschbefehle. Es gibt vier Einstellungen: *Road March (Straßenmarsch), Advance to Contact (Vorrücken bis Kontakt), Opportunity (Position halten*) und *Patrol (Patrouille).*

Straßenmarsch: Die Einheiten folgen ihren vorgegebenen Wegen zu Wegpunkten, ohne Ziele anzugreifen.

Vorrücken bis Kontakt: Die Einheiten rücken zu den Wegpunkten vor, aber verfolgen auftauchende Ziele. Sind die Ziele eliminiert, kehren die Einheiten zum ursprünglichen Weg zurück.

Position halten: Diese Einheiten greifen auftauchende Ziele an, aber verfolgen den Gegner nicht. Eine gute Einstellung für eingegrabene Einheiten.

Patrouille: Die Einheiten verfolgen einen Weg in einer Schleife. Diese Einstellung unterscheidet sich von den drei anderen darin, daß die Einheiten die Wegpunkte immer wieder in einer Schleife durchlaufen. Diese Einstellung empfiehlt sich für defensive Missionen, um so mit einer Einheit einen bestimmten Bereich zu sichern.

Formation (FORM)



Mit dieser Option befehlen Sie dem Zug, welche taktische Formation er beim Vorrücken einnehmen soll. Es stehen sechs Formationen zur Verfügung, die in verschiedenen Situationen ihre Anwendung finden.

Diamond (Raute): Die Raute ist traditionell die Allzweckformation. Beim Vorrücken haben alle vier Einheiten einen gleichmäßigen Quadranten als Schußfeld. In Armored Fist kann diese Formation dazu benutzt werden, die SPz bei der Luftabwehr zu schützen. Nimmt einer der SPz die hintere Mittelposition ein, kann er allen anderen Einheiten Luftdeckung geben.

Line (Linie): Diese Formation wird benutzt, wenn man flaches Gelände zu verteidigen hat. Wenn die Hauptachse des gegnerischen Angriffs bekannt ist, kann man so die Feuerkraft des Zugs optimal auf den Gegner verteilen.

Column (Reihe): Diese Formation wird eingesetzt, wenn man sich durch militärisches Sperrgebiet bewegt, wie z. B. Minenfelder oder Gebirgspässe. Sie erlaubt allerdings nur sehr bedingt offensive Aktion und erhöht die Gefahr von Verlusten durch Freundfeuer. Es also nicht die beste Formation für Kämpfe, aber gut, um schnell Truppen zu verlegen.

Wedge (Keil): Ähnlich wie bei der Linien-Formation kann man in dieser Formation vorrücken, wenn man die Hauptachse des gegnerische Angriffs kennt. Diese Formation erlaubt eine sehr gute Verteidigung der eigenen Flanke, ohne die Feuerkraft nach vorne einzuschränken.

Refuse Left/Right (Linkskeil/Rechtskeil): Hierbei handelt es sich um eine Abwandlung der klassischen Keilformation. Die Flankenverteidigung ist noch effektiver, aber die frontale Feuerkraft ist immer noch gut.

Mauskontrolle: Klicken Sie so lange auf das Feld mit der Beschriftung FORM, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Geschwindigkeit (SPEED)



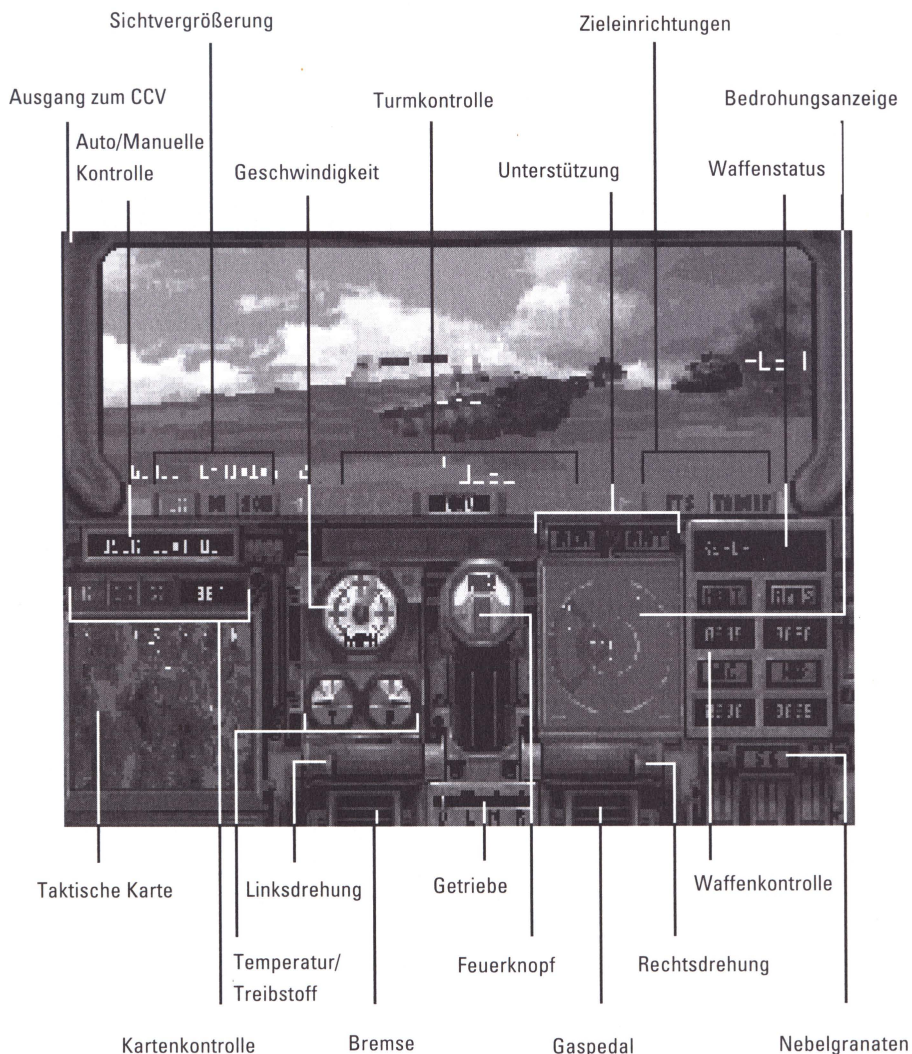
Mit dieser Option stellen Sie die Geschwindigkeit ein, mit der der Zug vorrückt - oder sich zurückzieht. Die Einstellungen reichen von Slow (langsam) bis Maximum.

Mauskontrolle: Klicken Sie so lange auf das Feld mit Zder Beschriftung SPEED, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

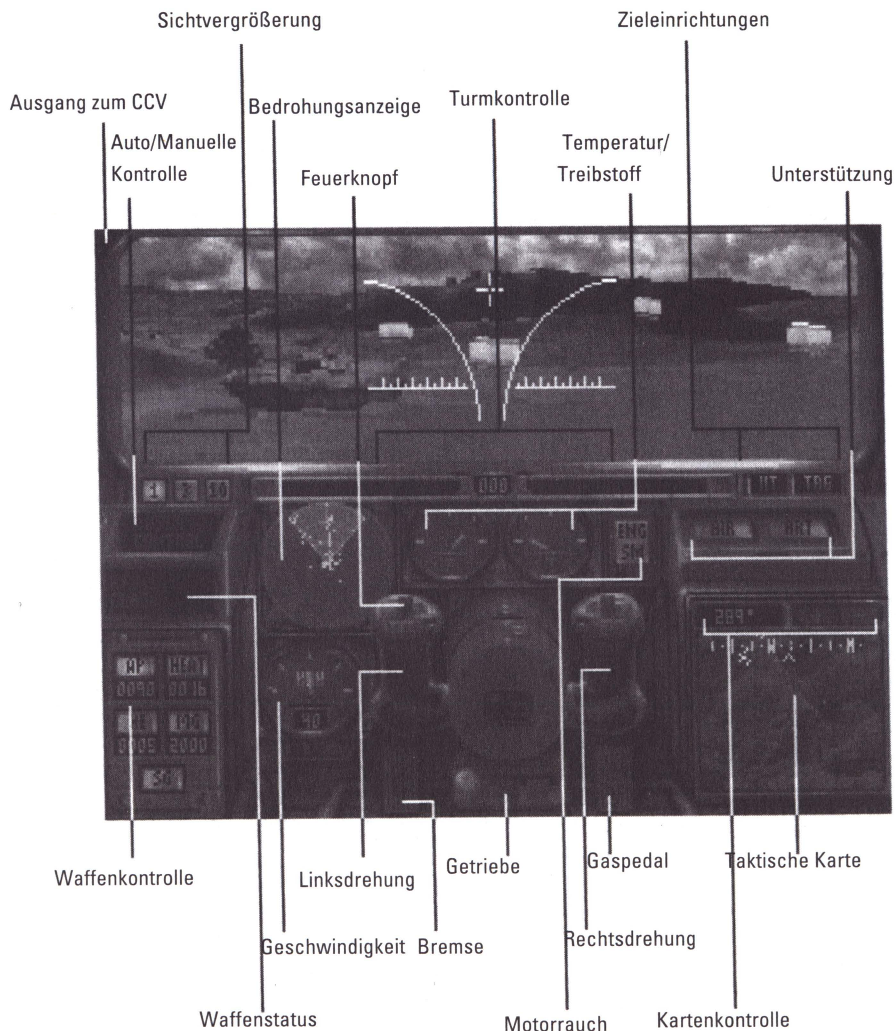
Einstellung der Parameter des Gegners

Wenn Sie Missionen mit dem Editor erschaffen oder verändern, können Sie mit **[CTRL(Strg) S]** die Parameter der gegnerischen Kompanie ändern. Sie werden einen kurzen Piepton hören und danach erscheinen die Daten der anderen Seite. Auch hier haben Sie dann freie Hand, wie bei Ihren eigenen Einheiten. **WICHTIG**: Versichern Sie sich, daß Sie im Editor-Modus und in der Kompanieübersicht sind, ehe Sie **[CTRL(Strg) S]** drücken.

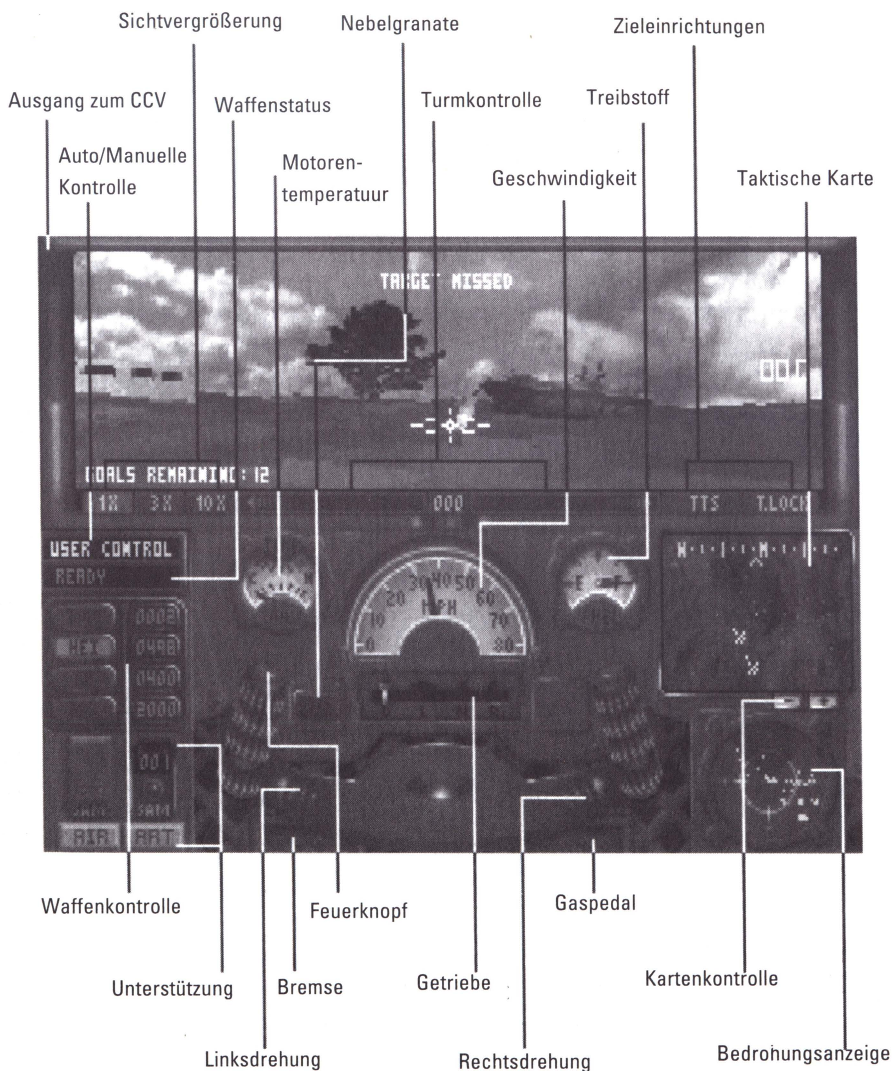
M1A2 Kontrollen



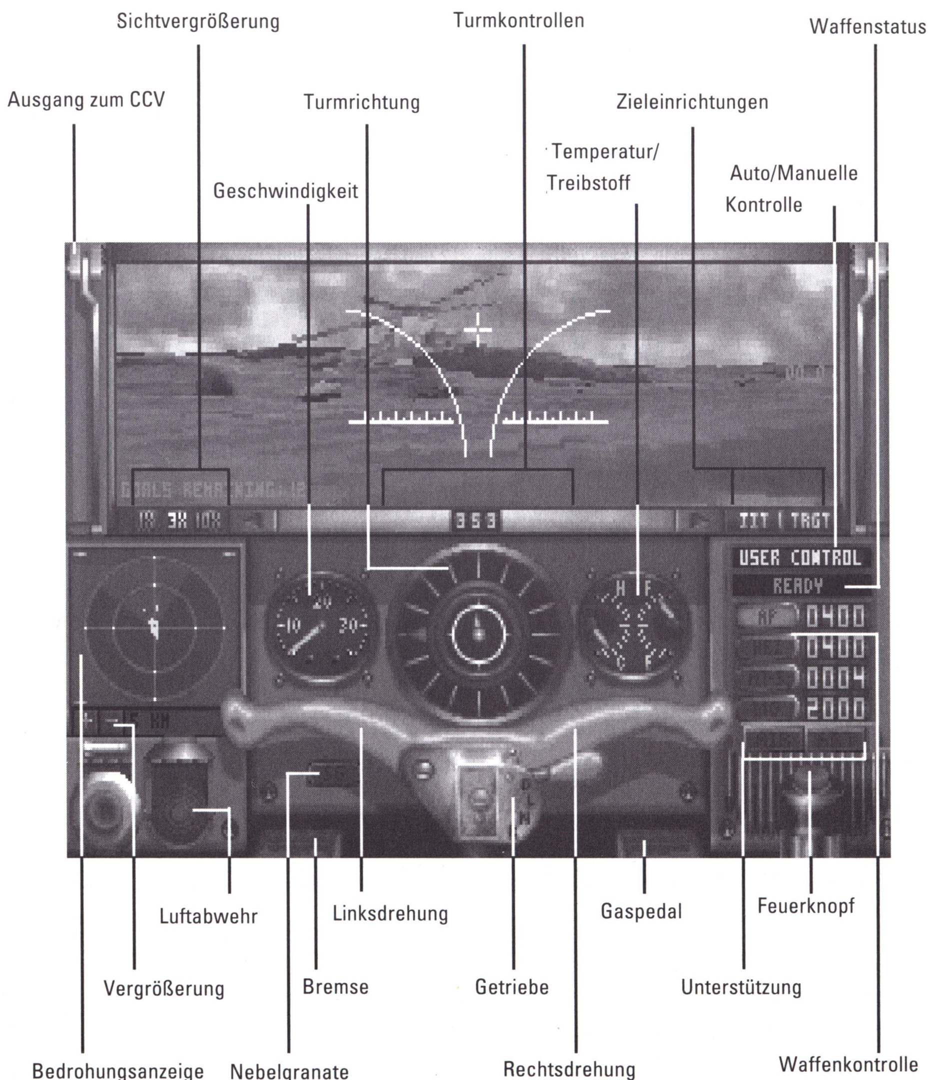
T-80 Kontrollen



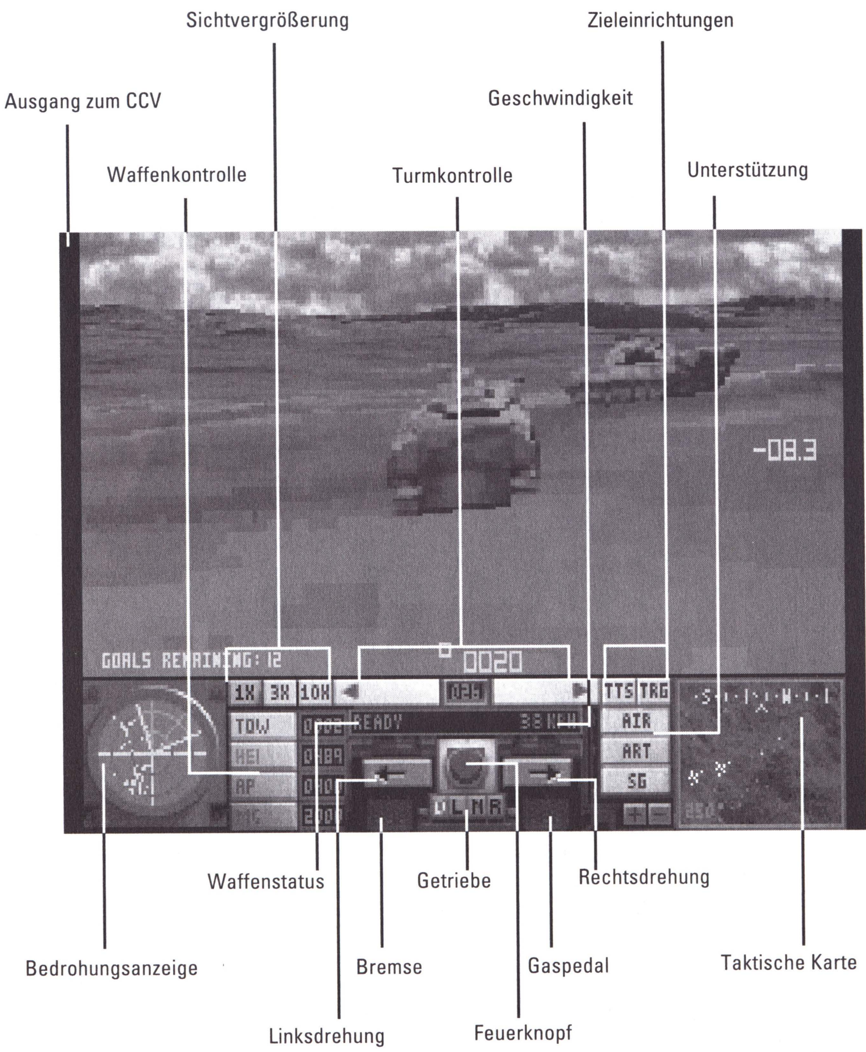
M3 Kontrollen



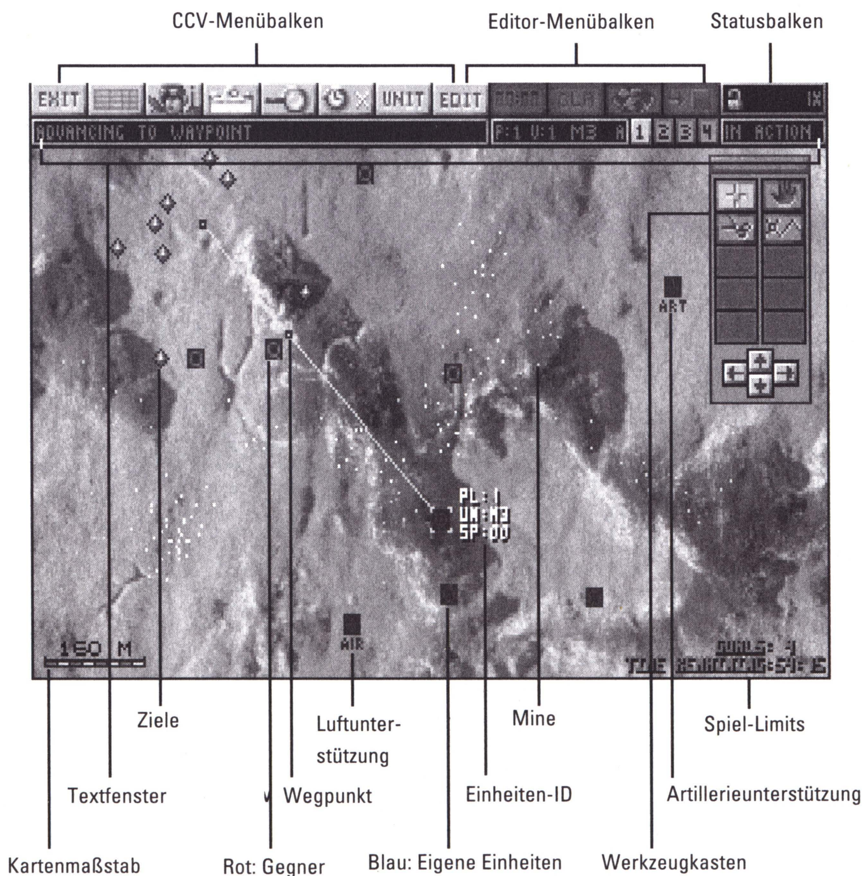
BMP-2 Kontrollen



Externe Ansicht

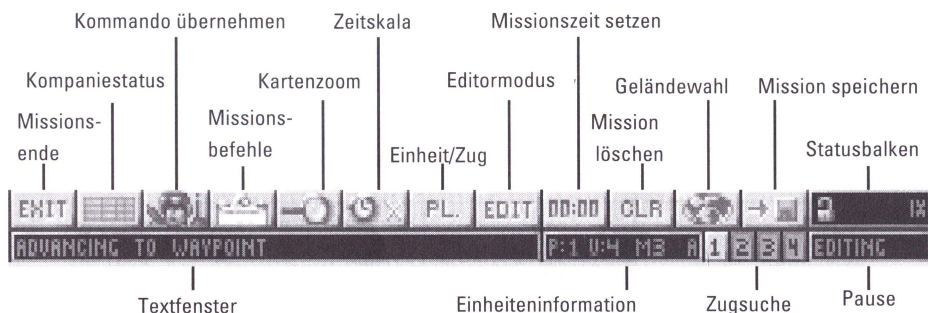


CCV Karte

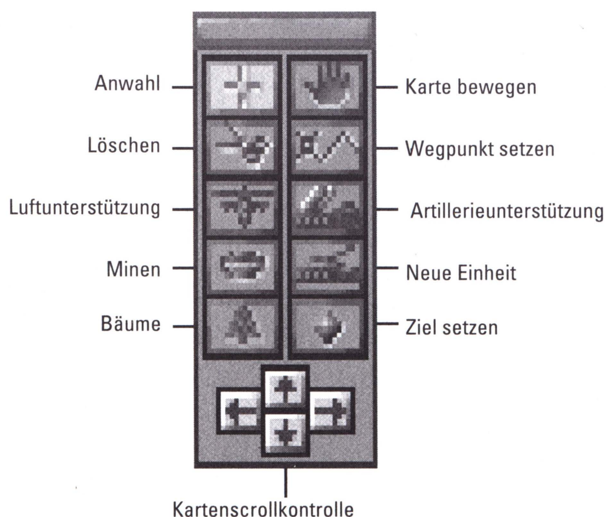


CCV-Menübalken
Editor-Menübalken
Statusbalken
EXIT
UNIT
EDIT
ADVANCING TO WAYPOINT
IN ACTION
ART
PL:1
SP:00
AIR
160 M
Ziele
Luftunterstützung
Mine
Spiel-Limits
Textfenster
Wegpunkt
Einheiten-ID
Artillerieunterstützung
Kartenmaßstab
Rot: Gegner
Blau: Eigene Einheiten
Werkzeugkasten

Die Menü- und Statusbalken



Der Werkzeugkasten



Kompaniestatus-Übersicht

Kommandeur
Bewegungsbefehl
%Schaden
Einheitenart
%Treibstoff
Formation
Einzelne Züge

UNIT	DAMAGE	FUEL	CONTROL	AMMUNITION
I CMDR: STANDARD	ADV: ADV TO CONTACT	FORM: COLUMN	SPEED: MAX	
ABRAMS	000%	079%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 25, HEP: 20
ABRAMS	000%	081%	AUTO	HEAT: 12, APDS: 20, HEP: 15
BRADLEY	070%	087%	AUTO	TOW: 2; HE: 225; AP: 75; SAM: 2
ABRAMS	006%	086%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 25, HEP: 20
II CMDR: STANDARD	ADV: ADV TO CONTACT	FORM: DIAMOND	SPEED: MAX	
BRADLEY	000%	087%	AUTO	TOW: 2; HE: 204; AP: 66; SAM: 2
[BRADLEY]	----	----	----	----
[ABRAMS]	----	----	----	----
[ABRAMS]	----	----	----	----
III CMDR: STANDARD	ADV: ROAD MARCH	FORM: WEDGE	SPEED: FAST	
BRADLEY	000%	091%	USER	TOW: 1; HE: 214; AP: 68; SAM: 2
ABRAMS	000%	090%	AUTO	HEAT: 15, APDS: 25, HEP: 20
BRADLEY	054%M	093%	AUTO	TOW: 2; HE: 225; AP: 75; SAM: 2
[BRADLEY]	----	----	----	----
IV CMDR:	ADV:	FORM:	SPEED:	

Angewählte Einheit
Kontrollstatus
Bewaffnung
Geschwindigkeit

ANHANG B: TASTATURKOMMANDOS

HAUPTMENÜ

Aktion	*Taste*
Spieleranwahl	[P]
Szenariomenü	[C]
Missionsmenü	[B]
Einheitenansicht	[R]
Einstellungen	[S]
Informationen über AF	[A]
Spielende	[Q]

GESAMTKARTE (SZENARIO-KARTE)

Angewähltes Gefecht spielen	[Enter]
Nächsten Kampf anwählen	[TAB]
Zurück zum Hauptmenü	[Esc]

CCV

Aktion	*Taste*
Missionsende	[ALT Q]
Kompaniestatus an/aus	[TAB]
Kommando übernehmen	[LEERTASTE]
Missionsbefehle	[ALT B]
Karte vergrößern	[+](Plus)
Karte verkleinern	[-](Minus)
Zeitskala vergrößern	[ALT +]
Zeitskala verkleinern	[ALT -]
Pause	[F1]
Zug/Einheit	[ALT P]
Editor an/aus	[ALT E]
Mission löschen (Editorfunktion)	[ALT C]
Angewählte Einheit	[*]
Einheit einfügen	[N]
Baum setzen	[T]
Karte wählen	[ALT M]
Mission speichern	[ALT W]
Karte zentrieren auf:	
Zugführer 1	[1]
Zugführer 2	[2]
Zugführer 3	[3]
Zugführer 4	[4]
Einstellungen	[ALT S]
Werkzeugkasten-Kontrolle:	
Einheitenbewegungsmodus(Kreuz)	[U]
Einheitenbewegungsmodus(Hand)	[H]
Löschen(Schere)	[X]
Wegpunkte setzen	[P]
Luftunterstützung	[C]
Artillerieunterstützung	[A]
Minen	[M]
Ziele setzen	[O]
Kartenkontrolle:	
Nach oben	↑
Nach unten	↓
Nach links	←
Nach rechts	→

Nach links/oben	**[Pos1]**	Nach links/unten	**[Ende]**
Nach rechts/oben	**[Bild hoch]**	Nach rechts/unten	**[Bild runter]**

KOMPANIESTATUS

Aktion	*Taste*	*Aktion*	*Taste*
Seite wechseln (Editorfunktion)	**[Strg S]**	Zurück zum CCV	**[TAB]**

FAHRZEUGKONTROLLE

Aktion	*Taste*
Beschleunigen	**Pfeil hoch**
Abbremsen	**Pfeil runter**
Linksdrehung	**Pfeil links**
Rechtsdrehung	**Pfeil rechts**
Getriebekontrolle:	
Normaler Gang	**[D]**
Kleiner Gang	**[L]**
Neutral	**[N]**
Rückwärts	**[R]**
Turmkontrolle:	
Nach links	**[ALT + ←(oder Z)]**
Nach rechts	**[ALT + → (oder X)]**
Nach oben	**[ALT + ↑ (oder Seite hoch)]**
schnell nach oben	**[ALT + Seite hoch]**
Nach unten	**[ALT + ↓(oder Seite runter)]**
Schnell nach unten	**[ALT + Seite runter]**
Zentrieren	**[*]**
Sichtvergrößerung	**[+](Plus)**
Sichtverkleinerung	**[-](Minus)**
Kartenvergrößerung	**[>]**
Kartenverkleinerung	**[<]**
Nächste Einheit	**[TAB]**
Vorherige Einheit	**[ALT TAB]**
Nächste Einheit ohne Nachfrage	**[Strg TAB]**
Ziel erfassen	**[Enter] (oder CAPS Lock)**

Aktion	*Taste*
1. Waffe	**[1]**
2. Waffe	**[2]**
3. Waffe	**[3]**
4. Waffe	**[4]**
Luftabwehr entsichern (M3/BMP)	**[5]**
Luftabwehr abfeuern (M3/BMP)	**[6]**
Artillerieunterstützung	**[7]**
Luftunterstützung	**[8]**
Nebelgranate	**[9]**
Waffen durchschalten	**[W]**
Waffe abfeuern	**Leertaste**
Auto Kontrolle an/aus	**[ALT A]**
Identifizieren	**[I]**
Pause	**[F1]**
Sichtkontrollen:	
Normale Ansicht	**[F2]**
Vollbildschirm	**[F3]**
Folgekamera	**[F4]**
Nachtsicht an/aus	**[F5]**
Zielkreuz an/aus	**[F6]**
Motorrauch an/aus	**[F7]**
Panzer an Turm ausrichten	**[F8]**
CCV	**[F10 (oder ESC)]**
CCV ohne Nachfrage	**[Strg ESC]**
Kompaniestatus	**[F11]**
Einstellungen	**[F12]**

Credits

Leitung und Programmierung
David Seehofer

Spieldesign
David Seehofer
John Garcia
Stewart Kosoy

System- und Sonderprogrammierung
John Butrovich

Sound- und Grafikprogrammierung
Kyle Freeman

Ausführender Produzent
John Garcia

Animation
Joby Otero

Art
Paul Drzewiecki
John Dugan
John Duggan
Rod Parong
Keith Rust
Eric Scharf

Technische Berater
Oberst Marvin Leibstone
Stewart Kosoy
Paul Robinson

Missionsdesign
Paul Robinson
Stewart Kosoy
Kyle Freeman

Musikproduzent
Patric McMenamin

Musikkomponist
Jeff Marsh

Musikeditor
Gary Wilens

Soundeffekte
Russel Brower

Stimmenproduzent
Kent Simon

Stimmen
Roger Steffens
Marc Graue

Handbuchentwurf und -bearbeitung
David Gerding
John Garcia
Shyam Tony Reyes

'Gepanzerte Kriegsführung'
Oberst Marvin Leibstone

Verpackungsdesign
Wong and Yeo

Herstellungsmanagement
Victory Bridge

Besonderer Dank gilt
Les Bernell
Jay Boone
Jason Chein
James Kaspert
James Lamorticelli
Lee Milligan
Tim Milligan
Keith Rust

Deutsche Version Softgold Computerspiele GmbH

Handbuchübersetzung
Markus Ludolf

Koordination
Antje Sprekeler

Lektorat
Annette Khartabil

Gestaltung
Oliver Dannat

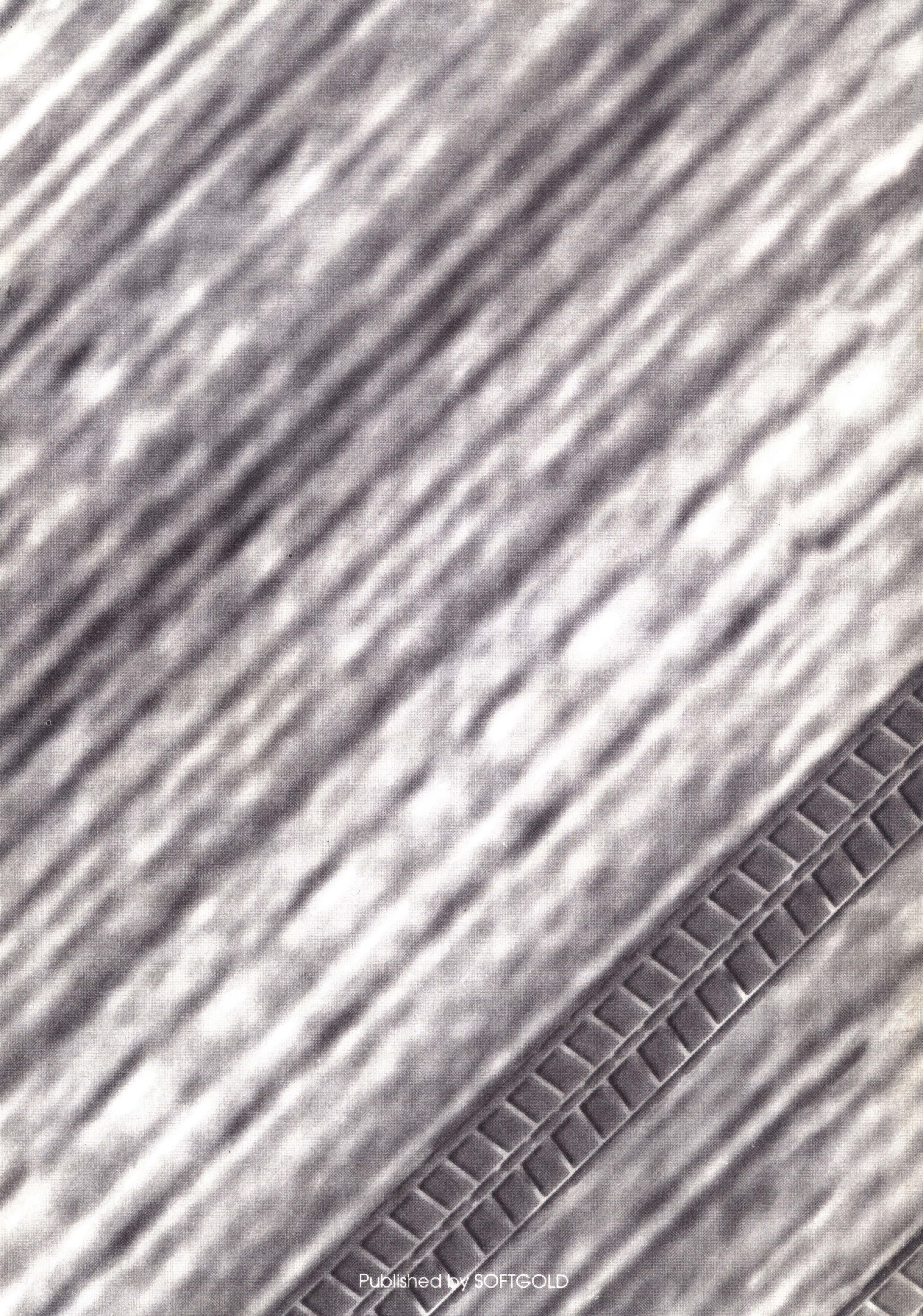
Produktion
Josch

Layout/ Satz/ Reinzeichnung
Heiko
Otti
JJ

Belichtung
DTK-Publishing-Service

Druck
Lippert Druck & Verlag




Published by SOFTGOLD